
NZ login
留
网
学
www.nzlogin.com

2003年度总结!!2004年八大预测!!年初大作攻略一锅端!!

2004 5/6

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

六大全新栏目

新春猛打

新春购机百问PS2篇/90年代怀旧长廊/RPG幻想事典/GAMEWEB远征团/女性游戏花园/COOLTOY

小编终于赤膊上阵 电击收藏



2004年春季游戏大作展/N-gage的魅力
电软游戏百姓奖/零~红蝶 姊妹逃脱第三刻

◆完璧攻略速爆

口袋妖怪 火红/叶绿
西风狂诗曲/逆转裁判3
风云新撰组/荣誉勋章·日出
星云·回声之夜

游戏迷另类视点
给索尼(中国)看病

今天开始让我们超越E3
CHINAJOY独家资料总汇

◆科普园地

N-gage之初体验
GBASP视频接收器测试



捆 超可爱多多罗毛绒玩具

请向零售商索取!!

2003

打破2003年业界谜题砂锅,揭开2004年游戏预览窗口

年度总结特辑

喜怒哀乐恩怨情仇尽在2003

2004春季合刊
杂志+光盘+多罗
19.6元

独家最高段研究开跑

◆神游IQ堂

塞尔达传说·时光之笛

招聘

《电子游戏软件》编辑二名：

A、精通日语，专业日语级水平

B、熟悉电子游戏，有游戏媒体工作经验者优先

C、大学本科毕业/年龄22～26

美术编辑：

A、熟悉游戏、动漫者优先

B、美术设计专业毕业，熟练掌握PHOTOSHOP，PAGEMAKER，ILLUSTRATOR FREEHAND等平面设计，排版软件

C、年龄18～26

符合上述条件者，请登录WWW.VGAME.CN点击“江湖召集令”在线提交简历
并将本人简历及作品寄至北京安外邮局75信箱江湖召集令，邮编：100011



电子游戏软件　动感新势力　电玩新势力　掌机迷　电击收藏　游戏批评

WE WANT YOU!

重出江湖召集令

十年前《电软》发布“通辑令”，
“自首者”无数。中国电子游戏业的盛世年华将要到啦！
快来展现自己的才艺，加入我们的行列！

自首热线：WWW.VGAME.CN江湖召集令



电软六人手记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林





● 最近电影有点看伤了，虽然家里堆了不少碟片，但因为没有时间放人机器中，暂时也只能闲置在架子上充样子。还是两个人一起看好……起码自己打瞌睡的时候能有一个人给我一棒槌……醒！做完这期下决心把《老友记》1-9季买回来消受，最后一季等出齐了再收好了。

●年前年后多饭局，大聚小聚不少聚……除了照顾馆子生意外，也富裕了自己的油滑肠胃，多说北京人会吃，看来这种精神有必要继续发扬光大。

●本月是烧钱月，没中五百万的话各位还是悠着点好。

●我终于顿悟了……

●玩来玩去，还是SS好。看来看去，编辑部上下一干闲人只有围着SS的时候才是最热闹的……

踩火象





■各位知道什么叫默默奉献么，那就让我告诉你一个秘密——我就是默默奉献的代言人^_^！！

■我叫彩火，又叫大象，彩火是偶在杂志上“灌水”的代号，“大象”则是杂家在“电击”上的绰号。很长一段时间里，编辑部对我的称呼一直是云山雾罩，任意妄为，不过我实在是经常忙得分不清天南地北，所以始终也没给大家下个定论。

■春节那几天，北京周边到处都是烟火飞扬，“痛恨”烟花爆竹的我，听着周遭“炮竹乱响”，恨不得出去一个个把烟火踩灭！后来跟朋友们谈到此事，他们笑谈说：“你就是只大象，四处去踩火。”

■听后想了想，觉得“踩火象”还真是个好听的名字，以后偶在编辑部里的称呼终于可以统一了。

宇部



●农历大年三十，任天堂正式对外公布了双屏显示、名为“NDS”的全新掌机，凭借老牌厂商游戏至上的设计理念，将为未来的移动娱乐设备树立新的标准。5月的E3上会有其惊人的展示，宇部大期待ing……



●在索尼PSP还没正式亮相的今天，就连symbian60系统的手机（包括N-gage)都已经可以流畅地播放视频（秒间24帧以上）了，而且清晰程度超出想像，并支持用户DIY。不知到时候PSP的播片功能还有什么新鲜感？

●热闹的china Joy展厅的气温达到二十七八度，如此衣着的mm都忍受不了燥热，来电软展区领扇子礼品的时候被俺抓住现场写真。

PERFECT





●熙熙攘攘的春节终于过去了，真是把我累得够呛。想想小时侯对大年三十的向往，现在已经很难找到那种发自内心的兴奋了，有些事或许永远都是少年的专利。

●任天堂果然坐不住了，还没等到E3就迫不及待地仍出了个DS！两个屏幕的手掌机！？听起来倒是蛮有意思的，不过要是还来口袋妖怪那一套可别想让本人套钱——成年人了，天天收集妖怪也有点不像话！

●最近嘴很馋！春节在家的时候拼命吃春卷，上班后咕老肉天天不落，再上打手机肆无忌惮，这个月肯定要品尝月光族的滋味！……

●春节的假期还没懒够呢，就在单位来了个15天的连轴转！不过写手札的时候已经临近截稿休息了，心里好不痛快！哇哈哈哈哈哈哈……

●本期电软的卖点太多，我就不在这费口舌了，各位自己看吧！

●最后再唠叨一句，多罗咪咪是让大家向GF献媚的，不要枉费我们的一番苦心……

龙哥



■趁着春节的降价狂潮，本编第一时间购入诺基亚3300。赞！音乐效果绝对不亚于1000元的MP3，游戏也还可以，目前已经下载了20多款了，包括：大富翁、波斯王子、麻将……再赞！！铃声更是强大！24和弦，已经有100首存入手机！！继续赞！！！就是内置的卡拉OK功能一直没敢在编辑部用，怕被打！但还要赞！！！！

■宇部现在每天都在摆弄编辑部新到的诺基亚N-GAGE，看着功能强大的N-GAGE，我突然又有换手机的冲动……放弃！

■风林又在盛赞今春游戏市场的火爆，并决定与我对面的雪人切磋技艺。希望两人能秉着"友谊第一，游戏第二"的精神进行比赛。



■情人节快到了！！女朋友还在广西！！心痛！！不过情人节礼物还得准备！目前的打算是：鲜花、机器猫玩具、烛光晚餐……还有，我答应她先借我的手机给她玩两天……哭！！

飞月





■飞越无限！飞月见参！本人第一次出现在编辑手札中，真不知道该札些什么……作为编辑部惟一的Girl，以后飞月可能会常常“跃”出来活跃一下气氛，有什么做得不好的地方还请各位多多原谅啦。

■假期刚刚结束就又重新投入到了紧张的工作之中，这几天真是忙得昏天黑地，十五的时候连个元宵都没吃上……回家的路上望着一轮又大有圆像元宵一样的月亮，禁不住仰头长吠“呜嗷——”（翻译过来就是“元宵——”）

■这期的《掌机迷》飞月可以说是做到鞠躬尽瘁死而后已了，在此特别感谢雪人同志和某位好友的大力协助，滴水之恩必当涌泉相报……来瓶矿泉水吧！

■星川明人如今已经成了飞月的动画谍报网，不仅消息迅速涉及面广还可以免费试看，本人再也不用花上大笔的打车费去一趟趟换盘了，呵呵^_^



封面：死或生

GAME INDEX

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话： (010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话： (010) 64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话： (010) 64472920
(010) 64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：19.6元

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

VOL.129 2004 5/6

次世代传媒 VGAME.CN

激荡报道
任天堂双屏掌机问世

任天堂「全新制品」褪去神秘外衣，双屏幕掌机预定年末发售！

任天堂新掌机Double Screen发表！

本刊日本专讯　原本要等到今年E3展上才肯露出庐山真面目的任天堂“新制品”竟然突然脱去了神秘面纱！任天堂在1月21日向全世界宣布，他们将在2004年底发售一种全新的、跨时代的便携主机Double Screen（简称DS）。而更加令人吃惊的是，Double Screen



↑岩田聪在去年八月首次向外界证实了任天堂神秘制品的存在。

居然拥有两个独立的液晶显示器和两个CPU！在GBA稳坐老大、PSP蓄势待发的掌机市场，任天堂突然抛出了这样一个怪物，不由得让业界一片哗然。

1月21日的新闻发布会上，任天堂除了公开少量DS基础情报以外，并没有发表主机外观，而大家关心的DS能否兼容GB系软件等疑问也悬而未决。然而可以预计的是，在家用机竞争的平行线上，掌机市场也将上演一场史无前例的巨大碰撞。除去GBA和PSP以外，今天的主角Double Screen也将在这场战争中扮演难以预知的重要角色。下面，本刊将以发布会上透出的情报为核心，从多个角度对DS的情况展开分析。

DOUBLE SCREEN（暂定名）

发售时间：	2004年末
主机售价：	尚未确定
CPU：	主处理器ARM9 辅助处理器ARM7
液晶显示：	3英寸TFT彩色液晶屏幕×2 附带背光照明功能
软件载体：	CARD TYPE半导体
最大容量：	1GB

※以上数据为任天堂于1月21日在发布会上向外界公开的。

Check1 两个独立存在的液晶屏幕

两个独立存在的3英寸TFT彩色液晶屏幕无疑是DS最吸引眼球的卖点。而任天堂也宣布将利用两个液晶画面的独特设计为玩家开发截然不同的游戏乐趣。虽然在早期的Game&Watch就已经采用过类似的设计，但这依然令许多业内人士感到意外，随之而来的还有种种猜测。有人说两个画面始终是处于独立存在状态的，有人则认为两个画面能在特定情况下拼为一个更大的画面。最为吸引人的是，通过双屏幕实现3D成像功能。目前人们看到的立体显示效果，都是将不同角度拍摄的光信号分别送入左右双眼来实现，比如任天堂曾经发售的Virtual Boy主机。然而DS所采用的3D成像技术，号称是“通过将两个角度不同的同一图像相叠加，从而营造出具有空间立体感的图像”。单凭这一句话，很难让人想象出具体的表现效果，假如真可以实现立体成像，又不借助滤波眼镜等附属品，则有可能利用光线干涉和波阵面再现等激光全息原理。不过目前这些设想都没有得到任天堂的官方证实。



↑开盖式设计。其实就是把GBA和SP合二为一，不仅节省空间，也不容易划伤屏幕。上面的屏幕只要调整好角度看起来也会很舒服。



←抽拉式设计。以GBASP为基础，融合PDA、手机等便携终端的流行设计。这种抽屉式的构造会不会容易积蓄灰尘呢？

Check2 Double Screen名称由来

由于这种新型掌机拥有两个液晶屏幕，所以其名称被暂定为“Double Screen”（简称DS）——这是任天堂给出的官方解释。那么DS为什么没有被冠以GAMEBOY的头衔呢？其实原因很简单，任天堂不希望人们依据惯性把DS也归入GB系主机的行列。而这也清楚地显示出任天堂抱有把DS打造为“继GC、GBA之后第三种支柱商品”的强烈决心。“DS的市场运营将会独立于公司现有的GBA和NGC业务”，任氏发言人如是说。

Check3 双CUP处理器

不仅屏幕成双，内部的CPU也用了两个。分别是ARM9和ARM7，全部由英国的半导体厂商ARM设计。值得注意的是，ARM7“恰好”是GBASP的中央处理器，DS使用这种搭配，已经为向下兼容GBA游戏提供了硬件基础。虽然任天堂没有明确表示，但用DS运行GBA游戏的可能性很大。

Check4 卡带型半导体最大容量1GB

又是卡带！这次的DS使用卡带型半导体（最大容量1GB）做媒体。任天堂的解释是：“半导体的成本要远远低于光盘”。而据知情人士透露，DS使用的“卡带”将比GBA的更小巧。既然这种规格的“卡带”能够实现如此大的容量，恐怕其内部构造与以往的卡带存在本质区别。以现在已知的情报看，关于软件媒介的消息就只有这些了。但是作为被任天堂称为“全新商品”的主机，难免不在软件媒介上搞出点什么花样来，大家还是拭目以待吧。

※有关DS的其他情报与疑问我们将在后面的内容向大家介绍。

任天堂在最后的阵地殊死一搏
DS之路孕育希望而又遍布荆棘

任天堂最后的挑战?

谁都知道DS消息的宣布意味着什么。

尽管N记一再宣称NGC的销量已有稳步回升，但人们现在谈论最多的，却仍然只是PS2和Xbox。大幅度的利润下降和第三方若即若离的神情，用“支撑”两个字来形容好不过分。而在与微软陷入胶着的苦战之后，任天堂坚守的最后一个阵地——便携机市场——也感受到了明显的冲击。

按照计划，索尼的掌机将在今年问世。虽然就连这个竞争对手也说,不会与便携式游戏主机的现任老大发生正面冲突，但恐怕没人会相信PSP会老老实实地走自己的路，让GBA仍然慷慨激昂、指点江山。

所以就在PSP正式宣布的那一天起,关于N记新掌机的传说就尘嚣甚上。而任天堂官方在沉默了大半年之后，也终于在新一年E3即将来到之时，发表了DS的消息。

与它的对手相比,任天堂永远都是后手行动,遵循后发制人规则的。这规矩虽然在以前绝对有效，但随着超级巨鳄的介入却越来越显得被动。



↑自从DS发布以来，各种关于主机的假想图就在互联网上层出不穷，人们对于任天堂的这个新怪物充满了好奇与想往。

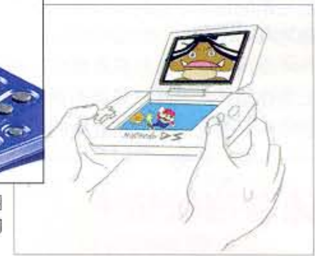
那么这个波及到自己生命线的DS，是否会是任天堂最后的挑战?

*　　*　　*　　*

机能比较是几乎所有玩家最喜欢做的事情。然而要想预先判定掌机中未来的老大，靠分析硬件能力几乎没有任何作用。一台黑白的GBC就曾让GG和PCGT吃不了兜着走，什么三维能力、发色数都毋用多谈，便携机最主要的还是便携的架构和软件。

现在看来，任天堂DS决定使用的媒体模式，首先要归结于自身厚重的“卡带情结”。也许任天堂一开始并非完全摒弃光碟系统的构架，但无论如何，与着有多年研发该系统经验的索尼相比，N记完全是个不懂事的孩子。如果要用光碟,任天堂只能去购买别人的专利成果，这对于习惯把一切掌控在自己手心里的前任老大来说，受制于人并不是一件非常舒服的事情。就算不能击人之短也要以己之长，卡带毫无疑问是任天堂最好的选择。

这种媒体另两个重要作用大约还应该算是防盗和省电。防盗这块能够支撑多久我们实在不太好说，但其中“省电”这部分，似乎显然是针对PSP那UMD光碟驱动系统来做的设计。



光碟驱动在机械上的复杂程度远远超过了卡带，由此带来的耗电、成本以及维修等等方面的问题，毫无疑问是PSP的一块心病——就算索尼是便携式电器之王也是如此，更何况索尼现在几乎已当不得这个“王”字。

*　　*　　*　　*

从设计架构的角度来说，PSP比DS更容易出现不可测问题的可能性要大得多，持续使用时间也很难和DS相提并论。因此，单单作为一台便携式游戏机来看，秉承着任天堂一贯风格的DS，在设计架构上确实有着极为突出的优势。

但正如PS不是为了玩家而推出一样，PSP也并非只是作为一台游戏掌机而被制造出来的。索尼希冀在便携机市场中创造如同PS一般的神话，而UMD的超大容量和更多的可能性则把这种希望变成了现实。

与任天堂坚持“游戏本位”的方针完全不同的是，PSP是一个结合了游戏机、MD和PDA三大特点的便携式硬件设备。鉴于索尼自己在这三个领域的优势，可以想象来自PSP的各式软件会更加充沛、对消费者的吸引力更大，而它所面向的消费层次也更多。

当索尼把战线延长到超出游戏的范围之后，任天堂就会面临尴尬——因为它必须去应付一个自己所不熟悉的市场，而在那里自己对于竞争对手来说几乎是完全透明的。

从双屏的设计就可以看出，任天堂仍然希望维持自己在游戏世界里的统治地位——DS的概念来源于早期大获成功的Game&Watch，



↑DS竟然是三折的SP主机！？如此“直观”的预想图相信很难令玩家信服。^_^

而N记仍然陶醉在如何用DS实现更好玩的游戏、给游戏开发商和玩家更多的可能与挑战之上——双屏对于一个便携式PDA是累赘，但是对一台真正的游戏机来说，却是一个突破。

*　　*　　*　　*

作为游戏厂商来说，现在谈什么“忠诚”是一件极为可笑的事。越来越多的软件商明白，把自己捆在一台主机上，所丧失的不单单是利润，更可能是独立自主的权力。只要能够以足够低的成本获得足够大的利润，哪怕现在让他们去开发FC游戏，他们也没有任何怨言。

与PS2类似的，PSP因其附加的众多功能，很有可能在硬件的普及量上获得压倒性的优势，但这并不意味着相关游戏也能获得同样的普及——PS2时代“大作”的销量概念与SFC时代已相差甚远，而软件商们自己也很清楚这一点。

如果任天堂能够在DS主机的推广和销售上再努力一点、手脚放开一点，只要能够完全抓住现有的玩家，哪怕硬件普及量远不如PSP,软件商的收益也有可能比PSP更高。

如果能做到这样，那么，DS不但不会是任天堂最后的挑战，甚至转为绝地返攻，也未必是不可能的。

特约撰稿人／王俊生

“细节等到E3再说!”任天堂守口如瓶

Q：DS使用什么电源?

A：“充电电池。”（任天堂）

Q：有哪些厂商已经决定加盟?

A：“关于加入厂商的情况我们会在E3上作出非常详尽的说明。”（任天堂）

Q：将有什么软件在DS上发售?

A：“软件开发工作正在进行中，具体情况我们会在E3上发表！不过现在可以告诉大家的是，宫本茂目前也在为DS开发游戏！”（任天堂）

Q：DS能否相下兼容GBA软件?

A：“未定。”（任天堂）

Q：价格呢?

A：“价格是一个很敏感的话题，我们原计划在E3展上公布。但是考虑到全球液晶市场的价格浮动，所以也有可能推迟到夏季之后再作发表。”（任天堂）

Q：主机的设计理念是什么?

A：“让全世界任何地区、任何年龄的人都乐于接受的全新的便携娱乐！”（任天堂）

编者按：绝大部分问题都被任天堂的官方辞令搪塞了，看来我们还要耐心等待任天堂在E3展上发布进一步消息。

近期与DS相关的情报汇总

●任天堂的发言人表示，DS的目标并非PSP，因为前者是与目前市面上所有主机完全不同的产品。尽管如此，任天堂以DS压制PSP的气焰却是人们心知肚明的事。对于DS发表，广大投资者是持乐观态度的,在该主机发布当天，任天堂股价小幅上扬0.4%。

●据接近SONIC TEAM的内部人士透露，该小组正在为新掌机DS开发SONIC新作。DS版SONIC将活用新掌机的两个屏幕，使探索领域更加广阔，并预定加入两名角色连机各用一块屏幕解谜及赛跑等内容。

●未经证实的消息称：目前仅有NAMCO一家大手第三方与DS签定了合作协议，双方将在稍后一些时间公布具体的合作意向。

●SEGA社长今天通过《日经产业新闻》明确表态：该公司已经收到了来自任天堂的DS开发工具，但是他并未对其性能作出任何评价。



↑DS所必须面对的竞争对手PSP。



网络RPG是大龄玩家的天堂 日本机构发表惊人统计数据

本刊日本专讯　与许多人想象的正好相反，网络RPG正在吸引着越来越多的上班族投身其中。根据Internet.com Info-plant公司在日本国内进行的问卷调查，日本网络RPG的玩家平均年龄普遍比单机游戏高出许多，其中30岁～40岁的玩家占到39%，20岁～30岁的玩家占34%，40岁～50岁的玩家占17%，50岁以上的玩家占2%，而10岁～20岁的玩家仅占8%。


FF在网络领域同样是日本玩家的最爱。

游戏方面，去年CESA大奖得主《最终幻想XI》是日本玩家最热衷的网络RPG，其次分别是KOEI的《信长之野望Online》和Gravity的《仙境传说》。此外，有28%的玩家对目前的网络游戏表示非常满意，24%的玩家表示不满意，48%的玩家则认为网络服务的水平尚待提高。

费用方面，16%的玩家每月支出1000日元，19%的玩家每月支出1000～1999日元，4%的玩家每月支出2000～2999日元，2%的玩家每月支出4000日元。

以上统计数据来自于Internet.com Info-plant公司对300名日本玩家进行的随机问卷，尽管其权威性有待商榷，但是依然客观地反映了日本网游市场的一些端倪。



KOEI与NVIDIA合力拓展网络游戏 《信长野望Online》销售目标20万

本刊日本专讯　KOEI最近与NVIDIA签订合约，在PC上推出与NVIDIA GPU兼容的网络游戏，而且双方还将就网络游戏的市场推广展开紧密合作。

日经产业新闻称，KOEI将接受NVIDIA所提供的GPU最新情报，以及开发3D软件所必须的技术支持。而双方合作的第一弹就是先前在日本推出的PC版网络RPG《信长野望Online》。光荣保证，该游戏将在NVIDIA的GPU上获得最佳画面效果。

PS2版《信长野望Online》目前销量不足7万套，光荣希望通过与NVIDIA的合作能够将PC版与PS2版的销量总和提升到20万套。


↑尽管信长在线的首发并不顺利，但是KOEI仍然对其寄予厚望。



暴力游戏在美国引发争议 专家呼吁政府尽快立法

本刊讯　据新浪网报道，游戏中充斥的血腥画面和成人内容，已经在美国社会引起了激烈争论。许多业界人士、政府官员及法律专家表示，如果不及时对这种现象加以遏制，将会对美国青少年的身心健康造成极为不利的影响。


↑原动作片巨星阿诺德·施瓦辛格现任加州州长。

举例来说，美国市场上某款游戏的通关奖励竟然是用棒球棍将一名妓女殴打致死；而在另一款游戏中，玩家则需要使用电锯将游戏人物大卸八块！

美国加州议员利兰·伊(Leland Yee)对此表示，尽管美国对电影实行了分级制度管理，但美国儿童目前仍旧可以在市场上买到各种带有暴力及成人内容的游戏软件。利兰曾是一名儿童心理学家，他认为，暴力游戏实际上是在教孩子们如何开枪、如何在公众中滋事、如何变得冷酷无情。

为此，利兰向立法机关建议，在美国出台视频游戏的管理规定。他还表示，今后美国市场应该禁止视频游戏零售商向青少年销售含有暴力血腥内容的游戏软件；对于那些含有成人内容的游戏，零售商们应该把它们分开单独销售，以避免流入未成年人手中。

目前还不清楚利兰的这项提案能否获得更大的支持。不过有趣的是，加州现任州长阿诺德·施瓦辛格在从政之前就是以电影中暴力镜头而闻名于世。



FONIX开发PS2语音识别系统 索尼为次世代新主机秣兵厉马

本刊美国专讯　以开发语音识别系统而闻名的美国公司FONIX日前与索尼签下了合约。今后，这家曾为XBOX开发Automatic Speech Recognition（语音识别系统）的公司也将为PS2开发简单的语音识别软件。而这份和约也让人们依稀感到：索尼似乎正在为明天的PS3秣兵厉马！甚至有人大胆推测，索尼已经看中了网络聊天市场，未来的PS3将把摄像头和麦克风作为基础设备。在科技日新月异的今天，游戏主机在人们娱乐生活中所扮演的角色也将是多元而前卫的。



魔盒限定版同捆等身抱枕 DOA美女从游戏走入生活

本刊日本专讯　与DOA女神相拥而眠——这种看似遥不可及的事情将在不久以后成为日本玩家的一种时尚！根据微软发布的最新消息，他们将在3月25日推出名为“霞”的蓝色限定版主机，而这套主机的最大卖点就是同捆了带有DOA女主角霞的图案的等身抱枕（高约160cm），这种抱枕不仅质地柔软，霞的泳装造型也精美细腻，很容易让人遐想联翩。除去YY抱枕以外，限定版中还包括海蓝色半透明的XBOX主机、与主机同色的手柄（一支）、DVD播放套件、对应游戏《死或生在线》、以及Xbox Live 12个月的基本服务费。


↑蓝色透明的XBOX主机。

也许是为了达到奇货可居的效果，微软宣称他们只会发售5000套限定版主机，价格则是不菲的22800日元。

泳装抱枕切中玩家软肋！

↓限定版主机的包装同样由霞代言。DOA的魅力向各方面辐射。




↑DOA抱枕为玩家提供了一个与霞进行亲密接触的机会，如此另类而大胆的构想相信会受到男性玩家们的热烈响应。奇货可居自然顺理成章。^ ^



PS2出货7000万台难掩帝国暗面 索尼获利在2003年第4季继续下滑

本刊综合消息　索尼在最近发表消息说，截止2004年1月13日，PS2在全球范围的总出货量已经达到了7000万台，其中日本等亚洲地区1618万台；北美2926万台；其余的2456万台则产自欧洲。如果仅从主机的出货量看，索尼毫无疑问是主机大战中惟一的赢家。但是如日中天的PS2并没有给索尼的财务状况带来好运。


↑家用机市场毫无争议的龙头老大PS2。

继"SONY SHOCK"事件之后，索尼集团在2003年第四季度的获利再次出现滑坡。据索尼财务发表会的情报，该公司从2003年10月至12月31日的运营利润为1587.7亿日元（去年同期为1995亿日元），净盈利926亿日元，比去年同期下跌了26.2%。索尼发言人称，造成利润滑坡的原因主要有两个：首先，PS2的销售势头趋于平缓，所以尽管软件销量增幅巨大，但是SCE的总收益仍然下跌了4.5个百分点，只有3670亿日元；其次，电影部门（COLUMBIA PICTURE）在去年年底没有卖座大片上映，这直接导致索尼电影与家庭娱乐部门的运营利润骤降82.3%，跌至56亿日元。

分析家称，PS2已经发售3年之久，全球出货量达到7000万套，几近饱和程度，因此主机销量下滑也在情理之中。而且目前正值PS3研发的关键阶段，索尼投入大量资金兴建芯片生产工厂也是导致收益减少的重要原因。

另据截稿前的最新消息，PS2在去年末的全球软件实际销量为1.04亿套，达到了历史最高点，但是硬件销量却下跌了15%，从803万台降到683万台；而支撑了4年之久的PSone则明显出现颓势，主机销量从302万台降到102万台，对应软件也由2200万套锐减至1000万套。



↑索尼哥伦比亚在2002年推出的《蜘蛛侠》曾创造了惊人的票房收益。该片的续集将于今年年中上映。



宠物蛋搭载红外通信功能重出江湖 BANDAI欲杀回马枪扫荡玩家口袋

本刊日本专讯　鉴于便携机市场的美好回报，BANDAI已经为少男少女们准备了一份怀旧的新春贺礼。该公司在2月2日发布消息称，曾在90年代后期风靡一时的"宠物蛋"（たまごっち，又被译作"他妈哥治"）将搭载红外通信功能重出江湖！这种新型的电子宠物名为"进化！宠物蛋"（进化！たまごっち），计划3月20日发售，定价1980日元，有6种颜色可供选择。


↑新型宠物蛋目前发布了6种颜色版本。

新版本宠物蛋的液晶分辨率大幅提升，角色动作柔和顺畅，而且容量也增加到原来的5倍，不仅系统设定趋于丰富，画面效果也变得清新悦目。至于最新搭载的红外线通讯机能，玩家可以借此让宠物相互"认识"，甚至还可以让它们结婚生子！此外，BNADAI也表示会在日本国内的550家卖店中增设道具下载服务，以进一步满足玩家的育成乐趣。

宠物蛋(たまごっち)是BANDAI推出的挂缀式电子宠物。日本原名"たまごっち"是指一种来自宇宙的未知生物，由蛋孵化而成。由于宠物蛋外形别致、创意新颖，所以不仅走俏日本，在我国也红极一时，总共在全世界卖出了4000万枚，是90年代最成功的流行玩具之一。



业界通病无法根治 PS2、GC版"明日潘多拉"宣布延期

本刊讯　Ubisoft的年度大作《分裂细胞：明日潘多拉》也染上了延期发售的业界通病。根据育碧公司的声明，除去XBOX、PC、GBA和手机版"分裂细胞"将于下个月如期面市以外，PS2版和GC版都将推迟发售时间。开发小组称，延期的主要原因是为了保证PS2版和GC版能够像XBOX版一样出色。

"分裂细胞"的第一部作品发售于2002年，截止去年底，该游戏在全球范围的销量总和已经突破了300万套。另据本刊对Ubi在China Joy上的采访，SCPT是由育碧上海完全原创的作品。


↑SCPT是育碧开发的最成功的原创作品。



S-E称DigiCube破产对其影响甚微 《钢之炼金术士》创造预想以外收益

本刊日本专讯　继本刊先前报道的SQUARE-ENIX下属流通会社DigiCube破产以后，许多玩家都对这个RPG大厂的经营情况表示担忧。但是据S-E最近发布的由2003年4月至12月的财政状况看，平台游戏部产出223.7亿日元(2.11亿美元)，手机平台部产出18.9亿日元(1700万美元)。而DigiCube的破产仅造成7.6亿日元(710万美元)的损失，客观地讲，对于S-E的影响并不是很大。

SQUARE-ENIX宣称其发行部所提供的财政收入情况和网络游戏部的基本相当。发行部的销售额为65亿日元(6130万美元)，网络游戏部为70亿日元(6610万美元)。而跨游戏、漫画、动画的三栖作品《钢之炼金术士》则为其带来了预想以外的丰厚收入。《钢之炼金术士》的系列漫画已经取得了800万套的骄人销量，根据漫画改编的同名游戏也在PS2上表现不俗。在2003财年中，《钢之炼金术士》成功地充当了公司财务的救火队员！


↑钢之炼金术士。

对于2003财年的(2003年4月1日至2004年3月31日）的整体情况，S-E预计其总销售额将达到560亿日元（5.29亿美元），利润为81亿日元（7550万美元）。



新款PS2清透冰冷魅力四射 欧洲限定版主机展示极致外观

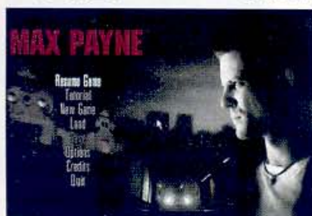
本刊欧洲专讯　一贯喜欢在主机外形上别出新裁的SCE，最近又推出了一款清透悦目的限定版PS2。来自欧洲SCE的消息说，他们将于今年3月在欧洲和PAL制地区发售一款全新的冰蓝色限定主机。这种外观极具吸引力的限定版PS2同捆DUALSHOCK2、AV连接线和电源线，定价199.99欧元（139.99英镑）。而与主机颜色匹配的支架售价9.99欧元（6.99英镑），记忆卡则为29.99欧元（19.99英镑）。


↑记者认为这是迄今为止颜色最酷的PS2主机。



Take-Two陷身假帐丑闻 公司高层面临证监会起诉

本刊综合消息　近年来凭借黑势力游戏而狂捞钞票的美国公司Take-Two最近惹上了麻烦。根据美国银行证券公司分析师Gary Cooper对该公司财务经营状况的调查发现，Take-Two的帐目记录有多项属于不正常收入，而且还有一些不合理的股票交易记录。根据Gary的调查，Take-Two的内部财务运作确实存在不少疑点，而作为现任主席的Ryan Brant是造成这种状况的最大嫌疑人。在Gary的调查报告中，他建议Take-Two的董事局应当尽早重新确立主席一职，以应对面临的各种压力。



↑PC版马克斯·佩恩同样赢得喝彩。

Take-Two的动荡其实早有伏笔。早在两年前Take-Two Interactive就开始接受美国证监会的调查。现如今公司的财政真相公布，包括Brant在内的许多高层人员将收到来自美国证监会的民事诉讼状，公司的厄运正式开始。

Take-Two曾推出过“横行霸道”、“马克斯·佩恩”等风靡全球的动作游戏，是近年来发展速度最快的游戏厂商之一。



CAPCOM出尔反尔，独占计划逐步瓦解 《Killer 7》正式宣布移植索尼PS2

本刊美国专讯　CAPCOM终于吐出了独占系列的另一块鸡肋。在日前于美国拉斯维加斯召开的Gamers' Day新作展示会上，他们宣布：原计划在GC上独占推出的原创游戏《Killer 7》也将在如日中天的PS2上发售。

《Killer 7》是CAPCOM于2002年末发布的5款GC独占游戏之一，其余4款作品为《生化危机4》、《幻侠乔依》、《P.N.03》和《死亡凤凰》。当初这5部独占游戏的发表不仅让玩家眼前一亮，似乎也让业界对困境中的方糖重拾信心。但是事隔一年之后，人们不得不重新审视这5款独占作品的命运与走向。



↑杀手7由三上真司、小林裕幸联手开发。



↑依然维持独占计划的生化危机4定于今冬发售，三上真司称该作会以挑战GC极限为目标进行开发。

对于取消《Killer 7》GC独占计划的理由，CAPCOM并没有在Gamers' Day上进行说明。但他们曾多次公开表示“该游戏包含大量血腥杀戮场面”——现在看来，CAPCOM的发言似乎早已向人们暗示：《Killer 7》有违于任天堂的游戏理念，或许在索尼的PS2上发售会取得更好的成绩。

记者随笔

CAPCOM的出尔反尔已经成为其一向惯例，看过了太多同样的举动之后，也许我们已经对其习惯成自然。但我们也可能忽略了另一面，游戏产业在世界上的蓬勃发展并不能掩盖日本游戏产业的衰退，多次强强组合发生的裂变更是将日本游戏产业带入了恶性循环。考察一下，作为一个态度最为中立的公司，立场会在种种关系中摇摆。一直传闻CAPCOM终将被某个硬件厂商收购，但到现在为止还没有，所谓“独占”和推翻自己的誓言也只是在复杂的利害关系下的一种顺应时势罢了，其做法的根源还是两个字：生存。

（特约评论员/silence）



铁打占士邦，流水邦女郎 EA为007新作选定邦德美女

本刊日本专讯　007系列的亮点之一——邦德女郎，最近又有了新的动向。随着美版和日版游戏《007 JamesBond:EverythingorNothing》制作完成，找寻游戏代言人也被EA提到了议事日程。现定美版的封面为HeidiKlum，日版则是伊东美咲，



↑相貌清秀俊朗的伊东美咲。

而伊东美咲在游戏中还将扮演Q的助手。据EA称，之所以选择伊东美咲作为邦德女郎，是因为她拥有漂亮的脸蛋和魔鬼的身材，此外，其充满智慧的眼神也是打动EA的原因之一。

伊东美咲是日本名模，并以性感著称。她在恐怖片《午夜凶铃》中有过成功的演出经验。伊东美咲此次除了要在游戏中“露面”外，还担当了声优的工作。据称，她本人很少玩游戏，不过这次她决定在发售当天便买回一套，看看自己在游戏中的样子。伊东美咲十分喜欢007系列，其中她最欣赏的作品是去年推出的《007：择日而亡》。



Xbox Live即将接通我国台湾省 网络魔盒受到本土厂商大力支持

本刊讯　在全球拥有75万用户的Xbox Live将于今年4月份登陆我国台湾省，届时台湾玩家将有幸与19个已经连通Xbox Live的国家进行越洋对战！——微软在台北电玩展开幕的前一天发布了这个令人振奋的消息。

微软亚太地区家庭娱乐部总经理亚伦波曼表示，“Xbox Live所引起的期待热潮正在亚洲地区迅速升温！随着网络架构陆续完成，再加上各地区固有游戏文化的大力支持，我们相信Xbox Live在台湾也会像欧美地区一样大获成功。”

在Xbox Live推广期间，预计将有超过30款支持Xbox Live的游戏在我国台湾省发售，而且其中不乏大牌厂商的知名作品，比如Tom Clancy's Rainbow Six 3、XIII、Splinter Cell：Pandora Tomorrow、Project Gotham Racing 2”等等。除此以外，由台



↑这是XBOX对抗PS2的杀手锏！

湾厂商乐升科技开发的第一款国人自制的Xbox Live对应游戏《鬼疫》也将与玩家见面。至于期待度极高的MMORPG《真梦生活在线》，微软表示目前该游戏计划年中在日本发售，其他国家的推广工作将在日本上市之后再做安排。同时，微软也谈到，他们将把墨西哥作为推广Xbox Live的下一站目标。不过令人遗憾的是，微软目前还没有任何在我国大陆地区发售XBOX的意向。



《九怨-Kuon》定于4月1日发售 装甲核心NEXUS同捆其特别影像

本刊日本专讯　来自日本的消息称，FROMSOFT开发的PS2游戏《九怨 -Kuon》将于今年4月1日发售，定价6800日元。

该游戏发表于去年的东京电玩展，是一款以1200年前的平安京为舞台的日式恐怖动作游戏。游戏开始后可选择“阴之章”和“阳之章”，并分别以浮月与咲耶的视点展开故事。在上述两章全部完成之后，便可以选择以晴明为主人公的“九怨之章”进行游戏。而“九怨之章”也将涉及到日本的民间传说。

另，于3月25日发售的PS2版《装甲核心 NEXUS》将收录《九怨》的特别影像。



稻船敬二发布PS2原创大作《罗马暗影》亮相赌城引发期待

本刊美国专讯　最近在美国拉斯维加斯召开的年度Gamers Day大会上，CAPCOM公布了一款为PS2开发的原创游戏《罗马暗影》。由于该游戏的制作人正是“鬼武者”系列的缔造者稻船敬二，因此受到了与会人士与媒体的一致关注。



《罗马暗影》是一款动作游戏，并且融入了冒险以及潜入要素。玩家可以在主人公Agrippa与Octavius间进行切换，利用角色的不同能力破解难关。与“鬼武者”系列所不同的是，该游戏的战斗部分非常写实，虽然减少了过于夸张的动作，但是更加强调战略性和真实性。比如玩家可以使用捡到的道具组装武器，偷取敌人的衣服乔装改扮等等。



↑游戏中血腥的角斗场面。

游戏故事设定在公元前48年。当时恺撒大帝由于在罗马帝国推行改革而被守旧派暗杀。为了掩人耳目，他们将刺杀国王的罪名嫁祸给了主人公Agrippa的父亲。闻讯后，Agrippa开始调查恺撒的真正死因，希望给自己的父亲洗刷罪名。

从目前公布的画面看，游戏大量使用了滤镜和雾化特效，发色非常柔和。而且游戏场景跨度巨大，包含闹市、树林、著名的圆形角斗场等各种舞台。

来自大会的消息称，《罗马暗影》将于今年冬天率先在美国发售，日本方面则尚未确定。



三天销量88万套显示王者风范 口袋妖怪继续在意料之中热卖

本刊日本专讯　口袋妖怪的神奇光环似乎永远不会散去，哪怕她只是一款复刻版游戏。2004年1月29日，在GBA上重新推出的《口袋妖怪·火红/叶绿》再次印证了其“怪物软件”的身份。发售后仅三天，该游戏便近乎疯狂地卖出了88万套（叶绿版的销量是40万，火红版的销量是48万），店头消化率达到95.6%，火爆的销售态势甚至超出预期。为了避免供不应求的局面，任天堂承诺他们会督促工厂连夜赶制，以尽快满足小玩家的渴望。

与“火红/叶绿”热销所对应的是，于2002年11月发售的《口袋妖怪·红宝石/蓝宝石》也在日本卖出了不可思议的500万套，而且其周销量目前仍然保持在4千套左右。



↑最近横扫日本的口袋妖怪火红/叶绿。

记得当初“红宝石/蓝宝石”的发售前夕，有许多言论担心口袋妖怪能否在GBA上延续辉煌，但事实证明，口袋妖怪仍然保持着旺盛的生命力和巨大的潜质。而这恰恰也给索尼PSP的前景留下了更大的悬念。

记者随笔

口袋妖怪已经形成了一个固定的用户圈层，因为有着庞大的基数，所以会在其内部产生一系列的新陈代谢以延续其生命，就好比《星战前传》无论内容再怎样的苍白无力，这个固定的胎盘已经保证了毫无意外的票房和收益。但是我们也能看到，这种划定的势力范围反过来也是一种桎梏，会将其本体框死在一个局限范围之内。以《口袋妖怪》这样一种现象作为生命力的根据，和PSP以时代科技的进步和新潮流行的娱乐文化为生命力根据，哪个会更长久现在还很难说。

（特约评论员/silence）



XBOX开发骨干EdFries辞职 微软游戏部高层流动频繁

本刊美国专讯　天下没有不散的宴席，当初创造XBOX的核心小组如今已经分崩离析。微软游戏发行部副总裁、游戏制作部主管EdFries日前突然宣布辞去其在微软的所有职务。作为XBOX事业部的灵魂人物之一，EdFries对XBOX的市场推广做出了举足轻重的贡献，他与Seamus Blackly共同创造了XBOX，并将这个绿色魔盒成功地推向了市场。然而在Seamus Blackly于去年辞职以后，EdFries也相继离去，当初XBOX的核心成员如今只剩下了J.Allard与RobbieBach。

“就个人而言，我比较期待一个相对自由的环境，让我可以自由决定产品的开发与推广，但是目前的微软不能满足我的这些要求。”EdFries在接受CNN采访时谈到了自己的辞职理由。据说EdFries在离开微软之后仍将致力于游戏开发，但是具体动向现在还不得而知。



索尼斥巨资兴建半导体工厂 PS3即将由幕后走上台前

本刊日本专讯　索尼在2月2日发布消息称，继去年投资370亿日元之后，他们将再抛1200亿日元用于兴建半导体工厂，从而为次世代处理器CELL的量产做好准备。

根据索尼的官方发言，这次投资中的一半资金将用于日本长崎工厂的建设，长崎工厂将成为新一代处理器CELL的主要生产基地，在未来PS3计划中占据举足轻重的地位；另外的3.4亿美元将投入IBM位于纽约的工厂，该工厂的生产线与索尼设在长崎的生产基地基本相同；其余的2.9亿美元则会用于在日本大分兴建一家新工厂，但是与上述两家工厂所不同的是，大分工厂将主要致力于系统芯片的生产。



世嘉帝国酝酿软件风暴 神秘大作犹抱琵琶半遮面

本刊日本专讯　在年末市场碌碌无为的世嘉，正在酝酿一系列秘密计划——这是最近从日本互联网传来的消息。

据消息灵通人士透露，世嘉的“秘密计划”是由3款正在开发中的大作而组成。世嘉希望通过这3款游戏能够摆脱其在家用机领域的疲软现状，为2004财年的经营带来好运。



↑世嘉最年轻的一任社长小口久雄。

以目前流出的情报看，这3款被寄予厚望的游戏分别是：一款原创的冒险游戏，采用前所未有的世界观；一款RPG游戏，有可能以系列形式推出；以及一款根据电影改编的游戏（据说世嘉已经从好莱坞某片商处获得授权）。目前，上述3款游戏都在开发中，如果一切顺利的话，将赶在今年的美国E3展上正式发表。



↑先前在XB上推出的铁甲飞龙Orta的惨淡销量是其新作转投PS2的动机吗？

而日本方面的进一步消息称，世嘉大动作中的RPG新作很可能就是名噪一时的“铁甲飞龙”最新作。据说这款RPG名为《铁甲飞龙：Genos》，而且其预告片已经在互联网上流传。预告片中主要是一些游戏场景的概念演示，没有任何角色形象，此外，记者还在结尾部分确凿无疑地看到了“Panzer Dragoon Genos-2005”的字样。

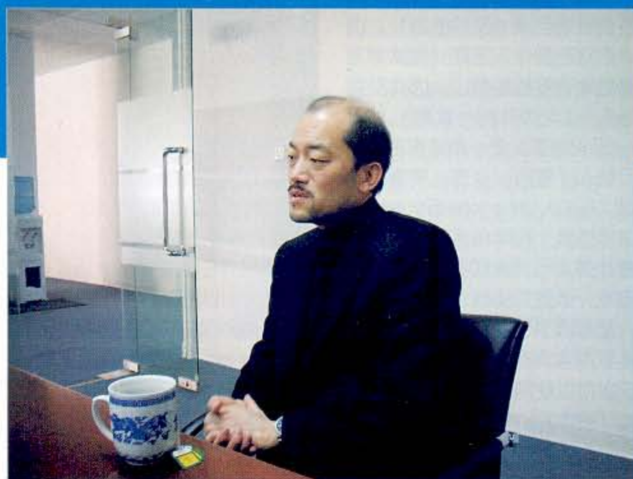
紧急企划

神游教父颜维群博士专访

社评

“在中国，除了神游我们还能支持谁!?”——评一个理想主义者的自白

编者按：2003年12月21日，本刊记者和《大众软件》、网易及新浪记者一起就有关神游机在中国发售的若干问题，采访了神游科技（中国）有限公司董事长颜维群博士，本刊第三期刊登了这次访谈录。下面是本刊评论员对这次访谈的评论。



↑颜维群博士毕业于美国普度大学（Purdue University）电机工程系，科学成就跨越三维动画、数字有线电视等多个领域。曾先后在美国硅谷图形公司（Silicon Graphics）、美国麦普司技术公司（MIPS）、美国那米欧公司（Navio Communications）、美国亚提思公司（ArtX）担任董事及总裁。两年前成立了iQue神游公司，现任神游科技（中国）有限公司董事长。

要抓住颜博士并不容易。这不单单因为他是空中飞人，整天为了事业来回奔波，让媒体无从下手。更因为他非常善于对付媒体，能够轻易滑开话题，让记者在慷慨激昂中感动流泪，却完全忘记了应该注重的问题和细节。毕竟他是这样一个懂得周旋的博士。

但采访需求是双向的，我们并不需要只是听到看到那些无甚变化的空话和大话，我们要一些确切的东西。

抓住颜博士，在苏州我们没能做到，当我们理清了自己的思路以后，现在不妨一试。

颜博士认为他发现的，是中国消费层的一个大脱节。他认为中国的孩子与美国的孩子并无不同，所追求的东西也应该一样，只是现在没有人能够提供他们所需要的东西而已。现在iQUE来了，那么这个想法应该可以实现。他95%理论的核心就在这里。

但实际上，我们都知道这所谓的95%理论不过是脱离实际的空想而已。中国人口的基数如此巨大，莫说95%，只要真的能够抓住那些属于“玩家”范畴的，不入很多人法眼的5%，随便哪个硬件商都会喜笑颜开的。5%就是6500万人，哪怕5‰也是650万人啊！

也许，全世界的孩子确实都没有什么不同，但是他们的生活环境和文化背景却有着很大的差异。

“非玩家”的概念在国外一些国家能够铺开，与他们整体的经济水平、文化层次息息相关。娱乐也许是人的天性，但却绝不是生存的必需品。如果不是生活舒适程度到了一定阶段，几乎没有人会去奢盼享受的。

中国目前仍处在艰难的发展过程中，那些只是看到高楼大厦、高速列车的人是很难体会这一点的。加上自古以来，中国人所相信的便是“学而优则仕”，所有那些克制自己天性欲望而致力于读书当官有出息的故事（例如头悬梁锥刺股），至今仍然被绝大多数人奉为理所当然的行为标准。在这种情况下，玩游戏实际上已经是一种非常出格的事情了。如果不是因为爱好游戏而成为了玩家，很难想象那些“非玩家”能够置舆论、社会、家庭的舆论而不顾，把游戏看作是一个理所当然的娱乐，甚至于发展到让父母一起“独乐乐不如同乐乐”。

在中国，越是家教严格、文化层次高的家庭，对孩子天性的约束就越大——当然，孩子对自己的约束也往往很大。对于这些家庭来说游戏毫无地位，所以他们虽然有经济实力，但却无法成为玩家的一员。而那些对孩子约束较轻同时也有经济实力和购买能力的家庭，他们所看到的东西和希望追求的往往更多，目前的iQUE player很难具备吸引他们购买的条件。

实际上，颜博士的观点到了这里已经变质。这已经不再是如何推广神游机的商业行为，而变成了一个轰轰烈烈的、试图去改变中国现有教育方式、文化背景和生活方式的一场运动。而颜博士在采访中也一再强调自己的这个理想，并将之奉为iQUE成功的基石。

不过颜博士也应该看到中国无数的先烈为了实现这个目标已经奋斗了几百年，今天要一台游戏机来担起这个责任，好像过于蚍蜉撼树。神游毕竟是来做生意的，是来赚钱的。至于提高国民素质这种事，如果把光环套在神游的头上，iQUE实在是期望太高，盛名难副。如果是包袱放在神游的背上，颜博士可能会步履维艰，承受不起。有趣的是，尽管颜博士决心把iQUE player卖给非玩家，但最早照顾神游生意的却全部都是真正的玩家。而且我们实在不知道如果iQUE player不是兼容N64游戏的话，还有没有这些愿意来捧场的。

究竟是因为任天堂的游戏好玩、适合了非玩家的口味才把神游卖出去了？还是任天堂的名声以及对N64游戏的怀念而使得真正的铁杆玩家成为了神游最早的消费群？相信颜博士和他的队伍对此会有一个正确的认识。颜博士应当知道并不是把神游机扣着不发给玩家，它就能够跑到非玩家手上去的。同样需要有认识的是神游机目前的实际销售情况以及只有两位数的任天堂N64原厂游戏备货。

在商业活动中，渠道是销售最重要的一环，而渠道通畅的润滑剂是足够的利润诱惑。神游目前在这方面的成效不足以让人放心。但每每提及这个问题，颜博士便王顾左右而言他，是因为商业秘密？还是其实目前根本就没有什么太好的解决方法？

iQUE player的软件销售模式对神游科技自己来说是非常成功的：没有库存的困扰、掌握了所有的主动权、成本极其低廉。但是做生意

神游教父颜维群博士核心言论

★中国电子游戏有很多游戏媒体，有超级玩家，但没有游戏产业，没有赚钱的游戏市场，因为没有正常的市场运作。95%以上的中国人把电子游戏看成是洪水猛兽，他们从内心深处对电子游戏的感情是复杂的。

★2%到5%的超级玩家以及支持他们的媒体和渠道。他们感兴趣的，以及谈论的，并不是我的关注和热爱。我的关注是：怎样把我们对产业的理念带给95%的中国家庭。

★电子游戏建设性回馈的本质对孩子和青少年可以产生非常正面的影响。好的电子游戏，它对青少年的影响是两倍的好，坏的电子游戏，影响则是两倍的坏。它既能产生正面的影响，也能产生负面的影响。

★iQue的期望就是：要以一个为社会负责的态度，严格挑选最好的游戏，和国人一起走过这个观念更新的历程。如果媒体觉得对电子游戏现状不满意的话，请给iQue一个机会。

★iQue一定要能向中国父母保证iQue的游戏都是最好的，都是良性的，都是能帮他们孩子和青少年超越智慧的。

——以上言论摘自《电软》2004年第3期“颜维群专访”。

光想着自己不吃亏似乎是不行的，神游能给渠道商和经销商带来多少利润？

我们可以看到，作为专卖店，对一个过气主机本身的期望就不高。作为大卖场，游戏机更是可有可无的东西。也就是说，对于iQUE player，经销者的原始动力是不足的。愿意接受的也大多以“尝试”为主要原因。这种很勉强的情况，加上过低的利润收入和低销量，怎么能让急功近利的商家产生推广的兴趣？神游机又怎么能够卖出去？

如果现在还是10年以前，全中国只有神游机一个游戏主机的话，那么确实不用我们来操这份心。但今天已经大为不同，光是那些打不掉的水货和盗版就够诱惑了，渠道商和销售商有什么理由非要iQUE不可呢？

对此，神游自己有一种看法是，就算赚得少，销售iQUE player也是能赚的，也比较方便和不闹心，商家的心态应该是何乐而不为。

这显然把商人看得太天真了，有多少人做生意是为了温饱呢？与其在这个机器上花力气不如做点其他更赚钱的更好？就算商人愿意用那种“聊胜于无”的心态来对待神游，那就是颜博士希望看到的结果吗？

政府的态度其实也与利益有关，想想索尼大陆版PS2为何会变成一个天大的玩笑吧。政府对待电视游戏和网络游戏之所以完全不同，是因为网络游戏涉及到电信、移动、联通、网通等等众多国有大企业利润和发展，是必须要扶植而不可以消灭的。电视游戏在这方面原本就先天不足，光靠一点点税收是不能与网游相提并论的，更何况2000年颁布的44号文件依然拥有法律效力。在很多人的理解中，正是由于打击了电视游戏，网络游戏才得到了飞速发展。那么在需要进一步促进网络游戏发展的今天，电视游戏的生存空间究竟是更大还是更小呢？开发也存在同样的问题。我们不知道神游是否有原创正在开发中，因为任天堂自己开发的N64就只有差不多半百而已。当然以每个月推出2款汉化版的速度来看还是能够支撑2年的，但这个数量显然很难满足非玩家和对同乐的需求，那么原创游戏在哪里？是神游自己开发还是交给第三方？如果是后者，那么开发环境和提供给第三方的配套软件硬件都准备好了么？这些似乎又是颜博士不太愿意涉及的问题。

作为第三方来说也有一个竞争的问题。他们可以为神游开发游戏，也可以为PS2或者XBOX开发游戏。除了开发环境之间的比较，还有对于开发难度、开发周期、销售预期以及未来发展等等方面的检讨。神游主机如果在国内销量不佳，开发环境又比较恶劣的话，很难想象会得到国内有经验第三方的支持。无论如何，PS2和XBOX还有一个广阔的海外市场现成放在那里，而且绝大多数国内现有一定开发经验的小组都更熟悉这两台主机而不是iQUE player。那么没有开发经验的小组呢？他们也面对神游以及其他主机的诱惑。没有理由说只有神游会重视他们、培养他们，就算是，他们多久才能够成为中流砥柱呢？

前面已经说过，游戏机进入大陆市场首先应该是个商业活动，而不是对道德理想的考验。颜博士的话语之间充满了激情，但做生意光有激情和乐观主义精神是不行的。也许颜博士会笑我们太悲观，但我们所悲观的都是现实存在的困难，我们希望能够看到乐观的神游拿出解决方法来，而不总是那些激扬的文字。

其实颜维群博士还是相当给我们信任和关照的，就拿这次采访来说，一共四个邀请对象里就有电软，而且是惟一的TV GAME杂志。杂志社和神游的员工在私交上也相当好，按理来说我们应该多捧场、多说好话，但我们更重视的是实际。电软的宗旨和目标是为了中国游戏业的发展，我们更希望看到行之有效符合中国国情的方法和策略，而不是一个又一个的失败。这样的打击我们已经有过很多，但中国脆弱的电玩市场能够再承受几次呢？

想起了访谈时颜博士的不悦，那是因为CCTV的记者问他既然有如此多的成就和荣耀，又为何要在中国搞游戏事业。

颜博士愤怒于中国专业媒体对游戏的态度，但其实他完全不必愤怒，而应当接受。这就是中国的国情，中国的实际。不单单是一个游戏电视频道的记者，哪怕是我们编辑部，又何尝能够骄傲地抬头以搞游戏为生而自诩？

我们对颜维群先生充满了尊敬，但我们更担心神游在中国的命运。还是那句话，在中国，除了神游，我们还能支持谁？！

Short Messages Collection Of Game Vocation
新闻短波 游戏业界的只言片语

集计时间 2004年1月16日～2004年2月8日

★SNK PLAYMORE开发的2D格斗游戏《SNK VS.CAPCOM CHAOS》将被搬上XBOX主机，XB版对应Xbox Live，支持通信对战，但是具体的发卖日期及价格还尚未确定。

★欧洲任天堂宣布，他们将代理发行SQUARE-ENIX的GC游戏《最终幻想·水晶编年史》，该游戏预定3月11日发售，初回限定版同捆GC-GBA通信线。

★微软日前正式发表了早先传闻的水晶限定XBOX。这种限定版主机采用水晶透明色，同捆2个手柄，预定今春在欧洲发卖，价格199欧元。



↑最近微软和索尼频繁以限定主机轰炸市场。

★EA日前宣布，他们已经取得了华纳公司暑期大片《猫女》的游戏版权。游戏版《猫女》将由曾开发过《I-Ninja》、《Malice》等名作的英国公司Argonaut开发，预定今年7月与电影同期上市。

★NAMCO最近更新了空战名作《王牌空战5》的主页，宣布该游戏将于2004年内发售。

★HUNSON为PS2开发的卡通赛车游戏《炸弹人赛车DX》将由原定的4月29日提前至4月15日发售，定价5980日元。

★NAMCO为PS2开发的另类游戏《块魂》将于今年4月1日发售，定价4500日元。

★未经证实的消息称，NAMCO正在着手开发山脊赛车系列的最新作。据说新作并不会以《山脊赛车6》冠名，并将支持PS2硬盘，可以下载初代山脊赛车的加强版。此外还有消息说NAMCO已经申请注册了《R:RACING RIVALS》的游戏商标。

★ATLUS为PS2开发的“女神”新作已被正式命名为《DIGITAL DEVIL SAGA～Abataru Tuner～》。游戏中的主人公可以通过吸收恶魔获得特技与能量。预定今夏发售。

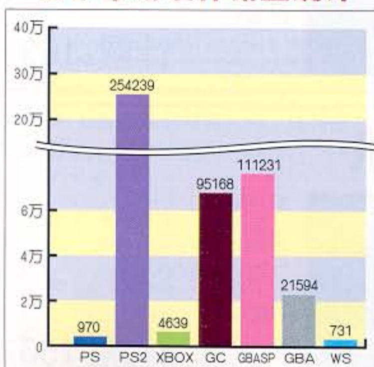
★登陆GC的第一款高达游戏《机动战士高达～战士轨迹～》将于3月18日发售，价格6800日元。

★根据互联网的消息称，NAMCO为PS2开发的RPG游戏《异度传说 第2章善恶彼岸》将于今夏6月发卖。

★据CVG报道，英国开发商Sports Interactive已经与SEGA签订了一份合约，将由欧洲SEGA代理发行Sports Interactive的著名模拟游戏《足球经理（Championship Manager）》。

★微软在美国时间1月30日发表声明：原定于今年春天在美国发售的XBOX大作《光环2》将推迟到今秋上市，而2004年内登陆日本的计划则没有改变。

日本市场硬件销量统计



苦撑了四年之后，PSone的销量开始剧烈下滑，年末双周销量跌破1千台，这个在游戏业界磨爬滚打多年的昔日霸主正在逐渐淡出历史舞台。而与之相对应的，PS2的销售势头减缓也是大家关注的变化，不过尽管如此，PS2仍然以不可超越的巨大优势遥遥领先于GC和XBOX。掌机方面，SP的风头完全盖过了GBA，而731台的WS则基本上从人们的话题中消失了……

注：以上数据统计时间为2003年12月1日～12月14日。

中国电玩榜

本期公告：
1.不知是否因为过年的缘故，大家都忙着拜年赚红包去呢？^O^本期中国电玩榜收到的选票大幅减少，希望大家能够踊跃支持本栏目！本期排行榜中口袋妖怪红蓝这一对孪生兄弟头一次名次相差6名之大！
2.统计截止共收到有效选票601张。

1 最终幻想10

上期 3



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：239

2 最终幻想8

上期 1



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：212

3 黄金太阳

上期 2



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票：184

4 世界足球·胜利十一人7

上期 4



机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
其他：——
计票：163

5 生化危机

上期 8



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——
计票：156

2004年第5/6期(统计时间2004年1月14日－2月5日)

名次	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	合金装备·索利德2	PS2	ACT	KONAMI	—	147
7	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	128
8	真·三国无双3	PS2	ACT	KOEI	—	118
9	恶魔城·无罪的叹息	PS2	ACT	KONAMI	—	87
10	真三国无双3·猛将传	PS2	ACT	KOEI	—	71
11	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	70
12	零·红蝶	PS2	AVG	TECMO	—	70
13	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	69
14	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	63
15	火炎纹章·烈火之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	63
16	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	—	57
17	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	56
18	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	55
19	SD高达G世纪A	GBA	SLG	BANPRESTO	—	54
20	忍	PS2	ACT	SEGA	—	54

美式RPG大作推荐篇　辐射·钢铁兄弟会



★如果您腻味了日式RPG的繁琐，想要换换口味的话，那么我负责推荐这款XBOX上的“辐射·钢铁兄弟会”给您。该游戏上手并不难，而且是动作型的RPG，游戏中的语言风趣幽默，闲着无事的时候就算是站在“路人甲”身旁听其充满个性的自言自语也会别有一番情趣！

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	票数
1	最终幻想12	PS2	SQUARE · ENIX	RPG	2004年夏	4881
2	勇者斗恶龙8	PS2	SQUARE · ENIX	RPG	未定	3975
3	勇者斗恶龙5 天空的新娘	PS2	SQUARE · ENIX	RPG	2004年3月25日	2634
4	战国无双	PS2	KOEI	ACT	2004年春	2412
5	合金装备索利德3	PS2	KONAMI	ACT	2004年	1632
6	生化危机4	GC	CAPCOM	AVG	未定	1473
7	王国之心2	PS2	SQUARE · ENIX	A · RPG	未定	1389
8	超级机器人大战MX★	PS2	BANPRESTO	SLG	2004年3月	1299
9	鬼武者3★	PS2	CAPCOM	ACT	2004年2日	1166
10	GT赛车4	PS2	SCEI	RAC	2004年	921



★机战系列在我国拥有相当多的FANS，这次即将推出的MX肯定又会让不少人不得不掏腰包了吧？在主角机的原创设定方面，在这次游戏中玩家将无法选择主角性别等等，而必须使用游戏内建的主角及其伙伴来进行故事。至于主角在游戏中究竟将会遭遇到怎样的敌人以及会有怎样的改进，就请大家到游戏中去亲身体验一番吧！

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	两周销量	总销量
1	洛克人EXE4 蓝月/红日	GBA	CAPCOM	ACT	12月12日	391995	总:391995
2	生化危机 · 爆发★	PS2	CAPCOM	AVG	12月11日	279206	总:279206
3	马里奥聚会5★	GC	任天堂	ETC	11月28日	182446	总:340512
4	GT赛车4 · 序章	PS2	SCEI	RAC	12月4日	182313	总:385613
5	大众高尔夫4	PS2	SCEI	SPG	11月27日	164539	总:802479
6	机动战士Z高达 奥古VS提坦斯	PS2	BANDAI	ACT	12月4日	161074	总:314508
7	ONE PIECE GRANDBATTLE！3★	PS2	BANDAI	ACT	10月30日	156804	总:156804
8	太鼓的达人 出色的第三代	PS2	NAMCO	ACT	10月30日	143129	总:357571
9	桃太郎电铁12 西日本也有编	PS2	NAMCO	ACT	10月30日	143018	总:357571
10	金刚手鼓★	GC	任天堂	RAC	12月12日	141260	总:141260



★由SQUARE · ENIX制作的著名SLG游戏"前线任务"系列最新作已经登陆PS2。新作以系列首作6年后的世界为游戏舞台，在"前线任务1ST"中追加的主要角色也将于游戏中登场。新作的图像及剧情可以说是达到了系列的最高质量，游戏发售一周就登上了销售榜第二位！"前线"迷们不可错过之作！

日本街机游戏最新排行榜

排名	游戏名称（基板、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002-2003 (naomi2、sega、slg)	88272
2	世嘉四人麻将 · 网络对战版 (naomi2、sega、tab)	20782
3	机动战士Z高达 · 奥古对泰坦斯 (naomi、capcom、act)	16265
4	麻将俱乐部2 (不明、konami、tab)	15315
5	太鼓的达人5 (system246、namco、act)	13933
6	头文字D (naomi2、sega、act)	13375
7	AVALON之键 (naomi2、sega、etc)	11756
8	格斗之王2003 (naomi2、snk、ftg)	10487
9	龙之编年史 (naomi2、namco、slg)	8694
10	VR战士4 进化版 (naomi2、sega、act)	7316

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

排名	游戏名称	机种、厂商、类型
1	NBA LIVE 2004	ps2、ea、spg
2	JAK II	ps2、scei、act
3	MADDEN NFL 2004	ps2、ea、spg
4	WWE SMACKDOWN!HERE COMES THE PAIN	ps2、thq、act
5	TONY HAWK'S UNDERGROUND	ps2、activision、act
6	TIGER WOODS PGA TOUR 2004	ps2、ea、spg
7	CASTLEVANIA:LAMENT OF INNOCENCE	ps2、konami、act
8	SSX3	ps2、ea、act
9	GRAND THEFT AUTO:VICE CITY	ps2、rockstar、rac
10	BACKYARD WRESTLING:DON'T TRY THIS AT HOME	PS2、eidos、act

本期参与"中国电玩榜"的50名幸运读者名单

请认真填写回函表，并寄回本刊编辑部，您将有机会赢取精美礼品。本榜是我们中国玩家自己的电玩榜，希望大家都能热心参与投票，填上你最喜欢的游戏，争取让它登上榜首吧！下期50份神秘奖品等着你们来拿哦！

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
江苏	过巍	四川	肖植戈	新疆	李冰	北京	邢轩	江苏	戚子龙
云南	胡晓路	广西	刘海荣	上海	宋瑞峰	广东	欧阳景华	天津	马登甲
河北	王晶	河北	师启宇	广东	梁立俊	浙江	任星	天津	宋杰
浙江	李成毅	江苏	赵鹏飞	广东	陈少锋	黑龙江	刘春辉	福建	南宫逸
吉林	于洋	北京	罗海春	重庆	董云翔	四川	易承楠	四川	陈刚
黑龙江	李磊	天津	李宾	陕西	牛鑫	北京	马丹	安徽	后承诚
辽宁	杜巍	湖北	幸厚祥	江苏	蔡湘莲	江苏	蒋毅	贵州	胡奕凡
安徽	景锦	北京	孙华君	黑龙江	谢思佳	四川	陈良君	新疆	王凯亮
江苏	石英	广东	杨朝番	北京	伍刚	广东	侯家荣	浙江	毕清源
安徽	赵引	河北	吴克非	河北	易政	辽宁	周航	湖北	李治



本期精美奖品

庆祝"随身玩伴"系列推出五周年！活动第1弹

-随身玩伴-

多罗与流星

卷头特报1

多罗

生日：5月6日（金牛座）／血型：A型／外表坚强内心寂寞，是一个单纯的孩子，性格单纯、天真无邪。

PS2	厂商：SCEJ		发售日：2004年春
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

今年是"随身玩伴"系列诞辰五周年纪念，对"随身玩伴"的玩家来说是特别的一年。为纪念五周年而推出的游戏新作第一弹马上就要在今年春天发售啦！

五周年
庆祝喵！
一起满足大家
的梦想喵！

新认识的朋友们

故事是这样的

开始新生活的"你"在搬家途中
偶遇多罗，然后就共同生活在一起。

那天晚上——
多罗正向着流星许愿的时候，星星竟然
从天上掉了下来碎成一片片！

于是两人决定去寻找星星的碎片，发生了
有关于许多人的梦想和愿望的事件……!?

和多罗谈话，从中会了解许多剧情……

这次"随身玩伴"是一款以"谈话"作为关键词的冒险类游戏。在大街上，和众人交流，满足大家的梦想和愿望，一起来体验温馨的情感故事。从现在开始，走上大街和多罗一起去寻找梦想吧！



在夜空中发现流星的多罗，口中念叨着心中梦想，恭恭敬敬地对着星星祈愿。但是没过多久，星星竟然碎成了一片片！！


新加入的伙伴们都充满了个性，好想早点和他们说说话啊！



从前一起的成员当然也异常活跃♪




其它的随身玩伴也都到这条街上集合，大家看上去精神不错哦。

前方将有怎样的邂逅在等待着你呢？

这条街上好像有许多初次登场的随身玩伴呀！？你到底是谁？



游戏里，在探索星星碎片的途中，可以倾听到许多人的心声耶。

与多罗为邻的那个人是"你"吗？

你所扮演的难道就是这位和多罗生活在一起的女性角色？在这条大街里，人们似乎能与随身玩伴和睦相处。大家每天生活在一起，其乐融融。至于游戏的详细内容，在下期的报道里我们会一并奉上，敬请期待吧。



在愿望得到满足后，大家都露出久违的笑颜。通过这些事，我们得到了很大的鼓舞哦！

人类角色也大量登场！？





大街上的每个人都拥有各种各样的梦想和愿望，不过好像其中也有人已对此感到疲倦。





安德留

整天不知为何老皱着眉头的安德留。依言行来看，像是朋克风格，自己摆弄过的鸡冠属于纯粹的默西甘风格。

密兹鲁

炯炯有神的目光，威风凛凛的浓眉，体现出密兹鲁这只鹿，强烈无比的自我意志。

在一起！你与多罗之间那段精彩的故事

你所教授的词汇在大街小巷中流行起来！

"随身玩伴"系列中保留节目词汇教学系统将再次进化！本作中，你教多罗的词汇不仅会在谈话中被他用上，更会无缘无故在大街小巷中流行起来。追溯其根源，想必一定是多罗这家伙干的，可是为什么要做出这样不可思议的事情来呢……？今后教他的单词越来越多，说不定还会掀起一股流行狂潮呢。

不知道多罗又在打什么主意……。难道说这首歌的歌名是……？



无论走到哪里都有"寿退社"的字样……!?



没想到所到之处映入眼帘的竟然全是"寿退社"的字样。你的词汇竟然能左右街巷中的流行趋势！？

连汉字输入也可以进行吗！？

教多罗词汇的时候，需要用到输入面板。玩家输入平假名之后，候选项中就会出现相应汉字供选择。



莉吉

生日：1月4日（山羊座）／血型：AB型／纯朴的体育爱好者。将来的梦想是成为世界第一的格斗家。



朱恩

生日：8月28日（处女座）／血型：O型／走在时尚前沿，我行我素的现代派。自称是恋爱高手。



皮艾罗

生日：11月14日（天蝎座）／血型：A型／为了自立而整天想着要离家出走的少女（♀）。



铃木

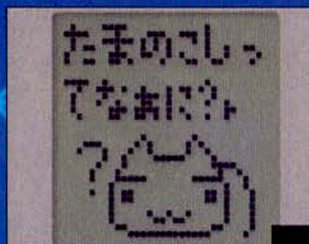
生日：9月13日（处女座）／血型：Type B5-W40／顽固的理论派。为了新发明而整天埋身于研究中。

通过广告回顾「随身玩伴」5年里走过的路程

从“随身玩伴”诞生至今，其间发生了许多事情。那就让我们随着当时日本播放的电视广告，一起来回顾当年活跃荧屏的随身玩伴们吧。

那么你是否还记得那个时候你在做什么，和随身玩伴说些什么样的话？想想当时和随身玩伴在一起的情形，那段日子很值得怀念啊。

1999年7月22日
PS 游戏「随身玩伴」发售



第一次的「心动」

看了广告之后把“随身玩伴”买下来的人多吗?造型小巧可爱，画面精致的Pocket Station在电视广告上推出后，便一下子抓住了许多日本玩家的心。广告里可爱的多罗使无数人都心动了……

1999年年末
获得通产省多媒体1999年优秀奖发售



当时，由于“随身玩伴”游戏的风靡，曾经引起日本的Pocket Station销量太大以致断货！



2000年1月
成为Calpis饮料的10周年代言人

2000年1月27日
PS 「小猫时代　随身玩伴追加盘」发售



多罗转身一变，成为“小猫多罗”。





多罗与Calpis饮料

广告首次投播是从2000年3月开始的。第二年又破天荒地决定继续播出，广告共持续了两年时间（与多罗搭档的演员先是酒井彩名，后来为平山绫）。当时有许多人为了宣传活动的奖品拼命地去买Calpis喝。

2000年3月
在“第四届游戏大赏”中获得大奖

2000年12月
「随身玩伴Playstation the Best」（廉价版）发售



和多罗一起悠闲地闭目养神。这个广告很好地传达了游戏中的气氛。



2001年春
担当连接手机与PS的i-mode代言人



多罗变身为i型商标

这是配合“随身玩伴i-mode”的推出在电视上播放的广告。多罗眯起眼睛笑的表情实在是可爱啊。

2001年3月
PS 「随身玩伴 i-mode ～ 随身玩伴追加盘」发售



在移动电话上登场!

能与Pocket Station联机通讯在当时是非常新颖的功能。

2001年10月2日～
富士电视台系列娱乐栏目开始播放「和多罗去旅行」的节目

2001年11月29日
PS2 「多罗与假日」发售



2001年11月29日
PS2 「—随身玩伴—我的画册」发售



随身玩伴与电视娱乐节目

现在播放的“和多罗去旅行”是日本非常有人气的节目，连其中的音乐都成为CD商品发售。此外，去年7月下旬至8月下旬播放的“暑假天气宣传队”里，多罗也进行了现场演出。今后日本的此类节目将更加值得关注。

在日本媒体以及各大比赛中露面!随身玩伴们忙得不亦乐乎

在这5年里，特别是从2001年开始，随身玩伴们一直异常活跃，登场次数不胜枚举。各种周边商品也很火热抢手，日本各地举办比赛，大小公司寻找形象代言人，都少不了他们的份。无论何时何地，总能见到随身玩伴们的身影。

日本国内流动介绍

日本今年「随身玩伴」周年纪念计划满载!!

开展的活动将贯穿整个2004年

多罗终于迎来了5周年纪念，今年的随身玩伴们的活动将比往年更加热闹，游戏、电视、商品、比赛、网络都会有随身玩伴的身影出现，说不定中国玩家也能看到呢。

"随身玩伴"系列五周年感谢活动的第一弹就包括本作的发售，既然是"第一弹"，那么接下去或许还会有更加精彩的活动……？真的是十分期待啊！！

日本的这次活动除了发售像本作一样的游戏软件之外，还预定会有以随身玩伴为对象制作的周边产品推出。这些周边产品均会附有类似右面图案的贴纸，收集一定张数便能换到相应的精美礼品。万一玩家找到红色贴纸的话，一定要把它放好，然后等着报名参加活动哦！





这张贴纸就是标记!!

在今年三月至明年一月间，日本玩家只要收集"随身玩伴"的各种相关产品上的五周年纪念印花，就可以获得奖品。

今年「随身玩伴」也要营造幸福生活

5周年寄语

Sony Computer Entertainment Japan
高级副总裁
桐田富和

"随身玩伴"是在1997年夏天发售。那时候，手机的短消息功能正以势不可挡的趋势在大众中普及开来。现在回想起当时的情形，实在是很怀念啊。

游戏发售一周之后，我坐电车时看见一位年轻女性匆忙地赶上车，坐在我对面的座位上，她一边喘着粗气，一边慢慢从包里掏出一个Pocket Station。我简直不敢相信自己的眼睛，这个女孩子穿着时髦服装，打扮独特，怎么看也不像是一个对游戏情有独钟的人。接着女孩子忙不迭地按着小按钮，脸上时不时浮出笑颜。她玩的难道是"随身玩伴"？下电车前的一刻，我装作若无其事地偷看了一眼，让她忙得不亦乐乎的正是那只由液晶点构成的多罗。

真没想到，"随身玩伴"系列居然能吸引那些平时从来不碰游戏的女孩子们为它痴迷。我现在知道，这些受大众青睐的随身玩伴实在是可爱之极。

今年是随身玩伴们诞辰5周年。为了作纪念，我们决定让他们在新的舞台演绎出新的感觉。所以对他们来说，今年真的会很忙呀。

特殊商品和手机的特别服务内容

纪念商品

至今已发售了许多诸如浴衣多罗，巨型多罗等深入人心的限定版商品。今年照常也要发售一些精美的限定版商品。虽然至今具体情况不明，不过既然是5周年纪念商品，一定是非常有趣的东西。

手机专用主页

i-mode、Vodafone live!、EZweb的主页均已运转。通过主页订阅手机版邮件杂志迅速掌握"随身玩伴"的最新情报（免费会员同样可以登录）。右面所提及的新服务内容不久就将增加；纪念计划也在准备中，你可以从网页上获取相关情报。

即将增加的内容！

随身玩伴动画

随身玩伴的超可爱动画提供下载！
（EZweb　1月下旬／i-mode和Vodafone live!2月份预定开始服务）

随身玩伴声音

提供铃声下载，包括随身玩伴们发出的脚步声、打呼声以及在游戏中的效果音！
（i-mode和EZweb　1月下旬／Vodafone live!2月份预定开始服务）

随身玩伴像框

使用随身玩伴像框来装饰手机拍摄的照片!!
Vodafone live!已经提供服务／i-mode和EZweb 1月下旬预定开始服务

最新多罗超可爱周边商品特别大介绍！！

"随身玩伴"　木制箱子（共4种）

这么大的箱子正好用来装一些小物品，感觉真好。每个木箱上都印有多罗不同的表情，对Fans杀伤力是致命的。各980日元。



随身玩伴　震震U型枕

可以进行不停震动的U型抱枕。停止震动后可以当作颈枕来用，因为注入低弹性的橡胶，质地柔软的枕头用起来很舒服，有催眠的感觉……zzz。2480日元。



"随身玩伴"肥皂盒

在温泉里悠闲舒畅地和多罗一起洗浴！？浴室里使用的肥皂盒登场。就算只放在房间里作为小物品装饰也不错！880日元。





随身玩伴　浴缸拴吉祥物（一套2只）

在自家澡堂里和多罗一起体验浸在温泉中的感觉，挺招人喜欢的玩意儿。看到多罗那张漂浮在水上的脸，一天来的疲劳大概都无影无踪了吧！？各980日元。

随身玩伴　字母马克杯（一套26只）



26只一套的马克杯，杯身上描绘的插图全是原创的，着实令人吃惊。而且，杯内印上与插图相对应的英语字母。你可以按字母或是喜爱的图案挑选合适自己的杯子，作为礼物送人也的确不错。各600日元。

无双报道

青年时代的主人公



主人公在游戏中会经历从幼年时光到长大成人的过程，其中蕴涵的对于人生的理解也不是一般流俗的游戏所能够比拟的。下面我们将以角色插画为中心，带领大家从另一个角度走近DQ V的精彩世界。

从童年到青年，主人公在冒险中感悟人生的真谛。

英姿飒爽，体格强健的主人公。也许是因为幼年便开始冒险的缘故，他的脸上总是充满了野性。与历代主角所不同的是，他的武器不是宝剑而是魔杖……这样说来，他的身份似乎不是战士啊？！



少年时代的主人公

天真无邪的少年时代的主人公。由于他拥有一颗纯洁的心，因此可以和各种各样生物沟通。在冒险过程中会结交许多怪物伙伴。

从天真烂漫的少年时代到坚强刚毅的青年时代

主人公在少年时代和青年时代都穿着紫色披风，头上裹着布巾。虽然装束基本相同，但是主角青年时代的披风显得破烂不堪，身上的服装也更加沧桑。一般来说，冒险者都应该装备铠甲、头盔以及宝剑等装备，但是5代的主人公却与众不同，难道他是一位魔法师吗？关于主人公的真正身份还请大家关注我们的后续报道。

PS2	厂商：SQUARE-ENIX		发售日：2004年春
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

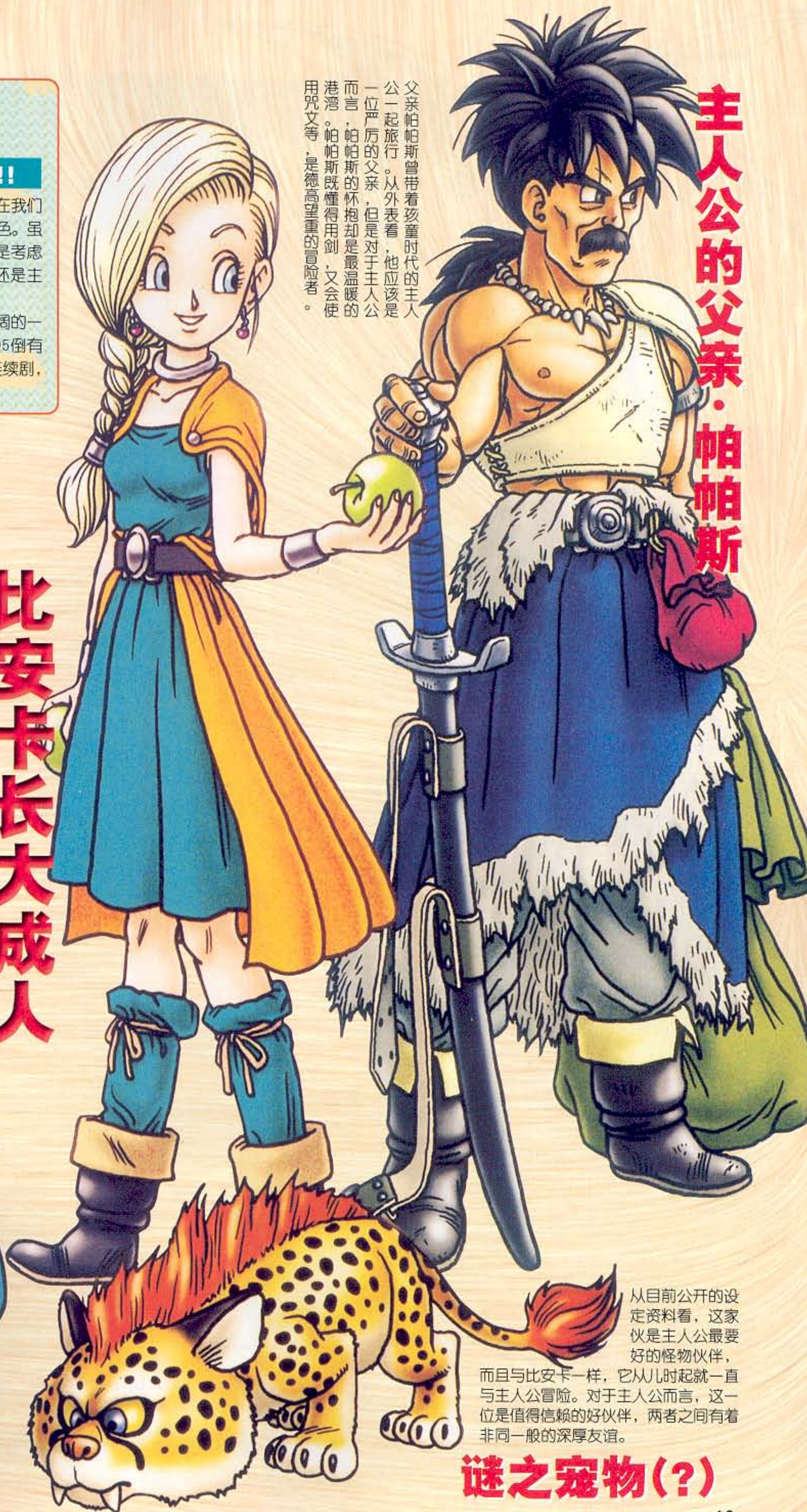
你知道吗？

勇者斗恶龙V

不仅仅是一款角色扮演游戏!!

DQ5描述了“一家三代的故事”，不过直到现在我们还不清楚除去父亲帕帕斯和主人公以外的第三代角色。虽然帕帕斯的父亲大帕帕斯(暂名)也有可能出场，但是考虑到大帕帕斯在游戏初始阶段便一命呜呼了，所以还是主人公的晚辈的登场机会更大一些。

游戏从主人公幼年时代开始，描绘了他波澜壮阔的一生，好像一部精彩的人生活剧。从这一点看，DQ5倒有点像《阿信》（脚本 · 桥田寿贺子）这样的电视连续剧，其间对于人生状态的深入刻画令人回味。



主人公的父亲·帕帕斯

父亲帕帕斯曾带着孩童时代的主人公一起旅行。从外表看，他应该是一位严厉的父亲，但是对于主人公而言，帕帕斯的怀抱却是最温暖的港湾。帕帕斯既懂得用剑，又会使用咒文等，是德高望重的冒险者。

长大后的比安卡

“你要吃苹果吗?”比安卡的动作似乎在这样说。长大后的她已经变成了一位可爱的姑娘，从她甜美的微笑推测，或许比安卡没有经历过主人公那样残酷的成长过程。

比安卡长大成人

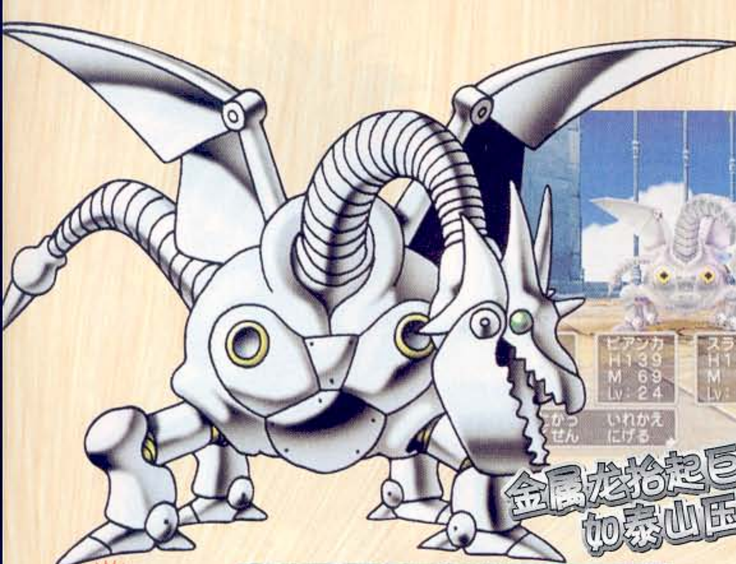
她变成了美丽的少女

孩童时代的比安卡

比安卡是主人公青梅竹马的好朋友。小时候总喜欢梳两个粗粗的辫子，一脸稚气，好奇心超强。比安卡从儿时起就与主人公一起冒险，是个懂得照顾人的好女孩。

谜之宠物(?)

从目前公开的设定资料看，这家伙是主人公最要好的怪物伙伴，而且与比安卡一样，它从儿时起就一直与主人公冒险。对于主人公而言，这一位是值得信赖的好伙伴，两者之间有着非同一般的深厚友谊。





金属龙的巨大脚掌充斥着整个画面。从HP的情况看，主人公和另一位角色已经阵亡。这真是可怕的攻击啊。

金属龙抬起巨大的脚
如泰山压顶般袭来!!

跳跃！接近！斩杀！逃跑！五花

长脖鼬的啃咬攻击！



长脖鼬张开大口的疯狂撕咬令人胆战心惊！普通怪物的攻击动作竟然也被刻画得栩栩如生，看来「超级」复刻版的头衔并非浪得虚名！

陷入沉睡的王室史莱姆



史莱姆中了催眠魔法。就连引以为豪的王冠也渐渐滑落，呼呼大睡的样子看起来蛮可爱的。

烛火少年



与其消沉、抱怨，不如主动去点燃灯火。（出自《心之灯火》）这个头顶上燃烧着灼热火焰的怪物应该是炎属性吧，它的攻击力与头顶的烛芯温度有关吗？



烛火少年高高跃起发动攻击！不过它真的很可爱，就像它的名字一样。



击毙拦路强敌！

山贼狼被我方击败，突然后仰摔倒的瞬间，异常逼真。

口水腐尸



光听名字就让人感觉既恶心又可怕。由于游戏画面质量全面UP，所以它的可怕度也翻了一番。与这样的妖魔面对面的时候可不能手软哦……



口水腐尸的近身攻击来势汹汹！
女主角比安卡能否敏捷躲开呢？



怪物用主人公的声音发出叫声，它是在模仿吗？

雪人



大胖子雪人张开大嘴，吐出长舌头，样子很招摇呢。



怪物对我方的攻击没有成功，太庆幸了。

轰然倒地



会心一击！史莱姆骑士受到我方攻击后，重重地摔在了地上。

八门的怪物动作



与前作相比，PS2版的战斗有了全方位的巨大提升。除了画质更加出色以外，种类繁多的怪物动作也是巨大卖点之一。史莱姆的会心弹跳、口水腐尸的满屏撞击、骑士史莱姆的傲慢剑斩……光是欣赏这些花样百出的动作就已经让人乐不可支了。而且这些怪兽全部可以加入我方，成为主人公的冒险伙伴，届时大家的游戏乐趣会更上一层楼。

半透明



透过面前的史莱姆，还可以隐约看到后面的敌人。

逃命啊！



大老鼠转身逃命的瞬间，这时我方的攻击还能够奏效吗？

身体撞击



借助PS2的性能提升，怪物的外形描绘更加细致入微。

根据与怪物相遇的不同场所 战斗舞台也会发生变化

幻想的洞窟



生长在地底深处的古树上寄生着不可思议的蘑菇，无数发光的孢子在空中飞舞浮动。

如果在平原上与怪物遭遇，那么就会在如画的风景中展开战斗；如果在沼泽地碰上敌人，背景就会变得阴森恐怖……总之，根据不同的遇敌地点，战斗背景也会千差万别。如果身处地底迷宫的话，战斗舞台就会充满神秘的幻想色彩。



毒沼泽地



毒沼泽散发着令人恐惧的味道。怪物似乎会从任何角落蹿出来。

亡灵栖息的古城





年幼的主人公和比安卡由于在冒险的途中迷失方向而误入古城……

无双报道

FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION

在国际版里，尤、莉、帕三人组终于又追加了一种新的能力！本期杂志送上的内容为服装的详细介绍以及追加要素"最终任务"的续报！

追加充满和风味的全新服饰 祭祀士

我们曾经报道过，即将发售的[最终幻想X-2国际版]中将追加两款新的服装，除了已知的水手服之外，就剩下这次最新公布的服装：[祭祀士]了。与类似学校制服的水手装相比，这套服装更像是纯日本风格的浴衣。虽然游戏的发售时期与穿该服装的季节不太相称，可是穿上它后，尤娜比以前更可爱了，再加上超能力、烟花以及木屐的衬托，看上去既漂亮又有趣。尽管此次公开的仅为尤娜身着此服装的造型，仍希望能在后续报道中见到莉可、帕因两人的装束。



PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2004.2.19
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——



无责任猜想 身为祭祀士，拥有何种能力!?

在游戏中新增两套的服饰都拥有自己独特的能力，首先公布的水手服就可以由服装的名字推测出它所具备的能力，但是祭祀士在该系列中还是首次登场，除了下页介绍的能力以外，说不定该服装还有其他能力存在。既然是"祭祀"，就会让人联想起捞金鱼、跳着和歌姬完全不一样的盆舞之类的风俗活动吧……！？



使用烟花的能力有两种。能力果真有那么强吗！？

烟花、木屐以及"悠悠"水球都给人以夏天的感觉!?



身穿华丽服饰，手持"悠悠"水球！闪耀着七色光芒的烟花把尤娜衬托得格外动人！





能力 爆破烟花攻击

绚丽的烟花绽放，对敌人进行攻击！

祭祀士的第一种能力：使用美丽的烟花进行攻击。点燃导火索后，火苗沿着地面蜿蜒至敌人脚下，绽放出华丽灿烂的烟花。攻击单个敌人的一种能力，难道是照亮整个夜空的必杀技！?

不知何时，地上多出一根导火索。用火点燃后，敌人会被烧成黑炭……！?

转瞬即逝的火苗能治愈心灵的疲惫

除了绚丽的爆破烟花攻击外，还有一种使用"线香烟花"的能力。该能力并没有攻击效果，使用后能去除自己的异常状态还有回复HP的功效。散发着美妙光芒的火焰，是否能在战斗中治愈那颗疲惫不堪的心呢?



在噼啪作响的烟花四散中，HP与异常状态均能回复。虽然只能对自己起效，不过一举两得，不亦乐乎?

能力 线香烟花

CHECK! 印有莫古利模样的和服好可爱哟！

在和服的袖口有可爱的莫古利造型。角色登场时，莫古利点燃的烟花特别能够引人注目。

CHECK! "悠悠"水球是武器！? 那样的话……！?

手持武器为令人怀念的"悠悠"水球，这是祭祀士战斗时所持的通常武器，被这东西打中，敌人是不是有受侮辱的感觉!?

绚丽的蝴蝶舞动夏夜

舞动着木屐卷起巨大冰雾。虽然说是赌博性极高的能力，不过作为游戏来说还是挺有趣的。还有其他属性的攻击吗！?

能力 冰之木屐

踢出的木屐竟然成了冰属性攻击?

使用脚上所穿的木屐对敌人进行攻击的能力。使用该能力的话，尤娜便会向敌人踢出带有冰属性的木屐，根据木屐落地时不同的状态对敌人进行攻击。木屐表面着地就是blizzard攻击，里面着地就是blizzardra攻击，横立地面则发挥blizzardaga攻击效果。还有一种是竖立地面的blizzardaga*2效果攻击，不过几率非常低。

无责任猜想 莉可，还有帕因穿上这套服装会是什么样呢?

看到这里，你应该对祭祀士服装的能力有了大致地了解吧，但是对Fans来说，光以尤娜作为例子是远远不够的，莉可和帕因同样类型的服装也是必不可少。水手服的莉可戴着蝴蝶结、身穿迷你裙，水手服的帕因则是白色西装配长裤，一副制服少女的模样。莉可的浴衣可能是短底襟大腰带的风格，帕因更适合穿成人式的时髦浴袍……！?以上所述全是编辑部里的猜测，大家不要见怪哦。



穿着浴衣（祭祀士）的尤娜的模样，很有和风的感觉。

LAST MISSION

讲述FFX-2以后的故事

最终任务的系统设定终于得以公布！

在"最终任务"的整个系统被公布之后，我们发现这是一个与本篇完全迥异的系统设定。“最终任务”描述的是，本篇结束3个月后发生的事情，在随机生成的迷宫中女主角们探索前进、发展剧情，战斗系统为回合制。这种与本篇完全不同的游戏风格真是值得期待啊。



倘若玩家拥有[FFX-2]的通关存档，就可以直接欣赏剧情。如果没有的话，只能先进行迷宫部分的游戏。

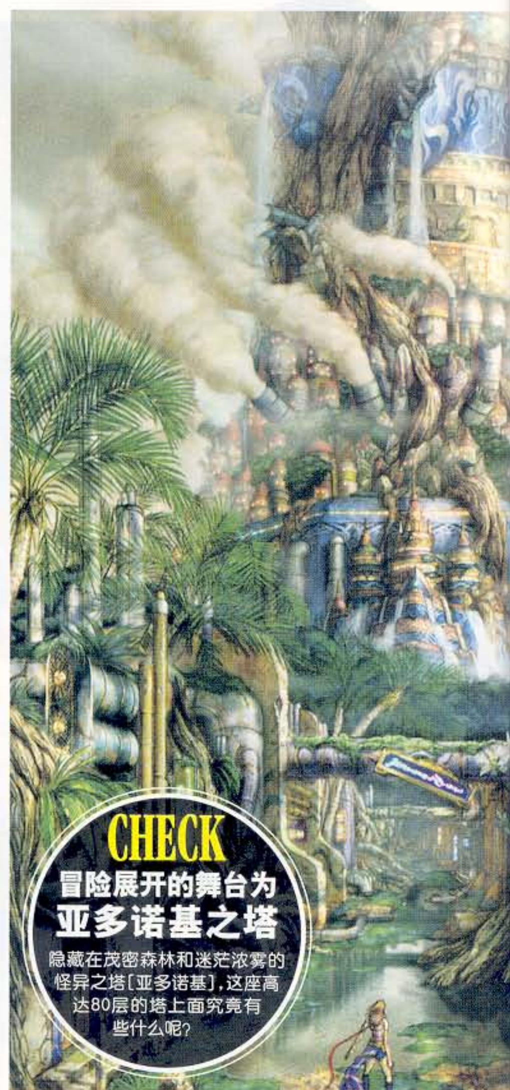


在最终任务里，玩家最多可以给角色同时装备5套服装。有了此系统后，角色所持的能力数将会大大增加。



使用[替换队员]能力，交换角色

歌姬的能力之一[替换队员]可以将上场战斗的3人进行轮流替换。



CHECK

冒险展开的舞台为亚多诺基之塔

隐藏在茂密森林和迷茫浓雾的怪异之塔[亚多诺基]，这座高达80层的塔上面究竟有些什么呢？

LAST MISSION POINT1 特殊能力的持有，有利于冒险的行进

通过换装使用各种能力

在亚多诺基之塔中各种能力都能充分发挥自己的作用。使用得当的话，对迷宫的攻略会有很大的帮助。有时候，各种能力会依据3人所穿服装的不同而发生变化。如果几件服装同时装备上，供选择使用的能力就会更多了。

能力之一 效果由赌博轮盘决定

使用此能力的话，轮盘转动会有什么效果降临敌我双方，其中可能出现对我方有利的效果，也有可能有等级下降或受到伤害等副作用的情况出现。





能力之二 以自己牺牲HP为代价换取对敌人的伤害！

“暗黑天空”是一种削减自身HP并给房间里所有的敌人造成伤害的能力。在被敌人团团围住的危急情况下，此招有可能起到扭转乾坤的效果！？



能力之三 被包围时使用特别有效？

使用后对四周围的敌人造成伤害，并将他们向外推开。



能力之四 将道具变成地雷！

将屋子里的道具全部引爆，给敌人造成伤害的[道具地雷]。



能力之五 招呼宠物一起上前攻击！

使用[宠物集合]的能力后，召唤出宠物们一起向敌人发动猛烈攻击！



能力之六 挖地三尺，寻找宝物！？

使用[掘地]能力后，能使宠物在各处挖坑。运气好的话，还会有道具入手！



LAST MISSION POINT2 使用魔法书体验探索迷宫的乐趣!?

注入神奇魔力的怪异之书

在迷宫里掉落的诸件物品当中,可以获得叫做[魔法书]的辅助道具，正如其名，[魔法书]是外观像书一样，里面封印着形形色色魔法的道具。内容里记载的魔法书页数代表着可以使用魔法的次数。有些特殊效果只有通过魔法书才能使出，因此在使用时请三思而行。至于增加页数的道具……真希望有这样的好东西啊！？

魔法书之一 服装合成 合成同类服装的话,可以使服装升级!

“最终任务”里的服装就相当于是铠甲。每种服装都有自身的等级，使用被称为[服装合成秘传]的魔法书，就能将同类服装合成并加以升级。打个比方，将Lv1和Lv2的同类衣服合成，就能得到Lv3的服装，同样还可以合成出更高等级的服装来。





每件服装都有自己的HP，当被敌人攻击到一定程度后便会完全损坏。服装等级越高，越不容易损坏。会不会有[服装制作秘传]的魔法书呢！？

魔法书之二 查明一切之书 让角色所在楼层地图完全显现的魔法书

使用了[查明一切之书]之后，便能看清角色所在楼层里的所有事物。只要不乘电梯前往下层，这层楼里所有的陷阱、掉落物品以及敌人所在的位置均能一目了然。这样一来玩家在探索迷宫的时候，便能省去无谓的时间消耗。



解读完魔法书的瞬间，只见一道光扩展开来，整个地图便一目了然。

魔法书之三 战斗人员指南 露比兰一伙也加入队中!?

阅读完[战斗人员指南]这本拥有奇怪书名的魔法书后，角色竟然变身为露比兰一伙人进行战斗。变身之后无法使用换装及物品，不过优点是使用能力消耗MP永远为1。在角色MP所剩无几时，使用此书能达到很好的效果。



虽然变身之后感觉不太好，但是能够有效地使用各种能力，还是不错的。

LAST MISSION POINT3 去打倒迷宫最上层的BOSS吧!

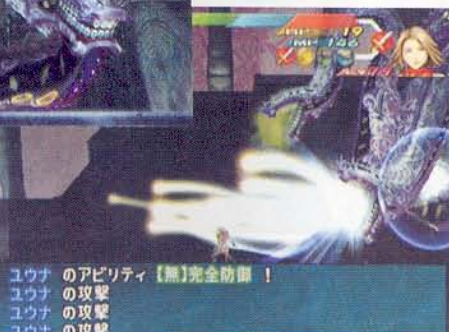
一定要打倒号称拥有最强能力的BOSS!

本篇的好几个任务中都有BOSS登场，在国际版的“最终任务”里，同样有BOSS亮相。有着多头怪蛇模样的BOSS和前面的杂兵相比，其能力不知强了几万倍。面对如此强大的劲敌，玩家只能靠身上有限的道具和能力，与它拼个你死我活。打倒这个劲敌之后，最后的大门缓缓打开，等待着玩家的又会是什么呢？只有靠玩家自己努力探索，通过迷宫后才能得到答案了。



巨大的敌人等着你放马过来!

面目可憎、多头怪蛇模样的BOSS挡在玩家面前。在塔的最高层守候着它……果真有那么强大吗！？



无数光柱从BOSS口中倾泻而出。刚刚避过[完全防御]的危机，下一轮攻击又气势汹汹地袭来。道具和能力统统都用上吧！



那么,在这扇大门之后,会是谁在那里……!?

高举天下布武的旗帜 日本战国时代的传奇人物 其名为织田信长

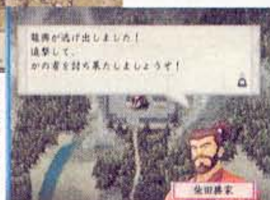
信長戦記

PS2	厂商：GAEI	发售日：2004年春	
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

《信长战记》描绘了战国时代的著名武将——织田信长风起云涌的一生，玩家在这款新作中将亲身体验并改变历史！

创造战国时代的全新历史篇章





历史上的信长是一个善于利用铁炮队的不败枭雄。如今，玩家可以沿着历史的足迹去演绎自己心目中的信长。

《信长战记》是一款玩家扮演日本传奇人物织田信长，驰骋于战国时代的模拟游戏。该作不仅再现了桶狭间之战等历史上有名的大战役，玩家还可以根据自己的选择，体验到不同于史实记载的全新历史！

和信长一起在战火的洗礼中逐渐成长



作为主人公分身的织田信长，在游戏中会随着历史的流动逐渐从青年期步入大名时代。玩家将亲身经历信长从一个弹丸之地的大名到驰名天下几乎统辖全日本的传奇一生。那么，信长究竟是会像史实一样由于明智光秀的背叛消失在本能寺的熊熊烈火中，还是会提前有所察觉而活下来呢……所有这一切都将由你来决定！尽情发挥你的想象力，创造全新的历史吧。



寻找武将是游戏中一个重要的环节。只有招募大批骁勇善战的武将才能在战斗中获得胜利。

冒险部分的选择将对游戏的结局造成不同影响。你会选择哪一个选项呢？



多达250名以上的战国武将也将登场

《信长战记》中的登场武将多达250人以上。在漫画家岩崎诚细致又富有魄力的笔下，后关白·木下藤吉郎、号称“枪之又左”的前田利家等人都被塑造得栩栩如生、个性鲜明。

伊达政宗



幼名梵天丸。因为自小就右眼失明所以又被人称为独眼龙，是称霸半个奥州的著名武将。

今川义元



娶武田信玄的女儿为妻，并与北条氏、武田氏缔结了三方同盟。在桶狭间之战中小憩时突然遭到信长奇袭，最后战死。

佐佐成政



与父兄一起辅佐信长的武将。本能寺之变后，虽然一直处心积虑与秀吉对抗但在天正十三年战败后最终投降。

齐藤道三



虽然和信长之父·信秀是敌对关系，但却将女儿浓姬嫁给了信长，并与之缔结了同盟关系。

柴田胜家



一开始侍奉信长的弟弟信行，却在稻生合战一役战败后归顺了信长，并作为“首席猛将”在信长争夺霸权的过程中发挥了很大的作用。

上杉谦信



在川中岛合战中与号称“甲斐之虎”的武田信玄5度交手的猛将，又被人称为“越后之龙”。之后与信长缔结了同盟，并平定越中。

织田市



信长的妹妹。虽然嫁给了浅井长政为妻，但在浅井背叛信长最终自杀后，又与柴田胜家再婚。

在冒险&模拟部分中体验信长的世界吧

在《信长战记》这个游戏的模式中共包括三大部分，分别是选择剧情的冒险部分、对我军进行编成、移动的战区部分以及武将们彼此厮杀争斗的战斗部分。作为战国时期的武将，你将在物竞天择，适者生存的历史规律下，扮演信长奋力在严酷的战斗中求得生存！



只要打倒敌方总将，即可在战役中取得胜利。

1 冒险部分

在这个部分中，玩家可以通过故事的形式了解信长自身的状况及周边势力的动向等。除了己方武将外，游戏也运用了大量的篇幅去描写与敌方武将的人际关系，体验以前的战国模拟游戏所没有的全新乐趣。





红色文字表示的是武将名，玩家可以通过颜色便捷地确认游戏中的关键字。



信长在与各色人物接触的过程中，逐渐成长为一个成熟稳重的大名。

分支选择将改变你的命运

玩家在游戏中的每一个选择都将改变信长的命运。比如信长在父亲病死后选择不同的焚香方式，接下来的剧情就会发生变化。



如果选择“投入抹香”的话，故事就会照着史实发展下去。

2 战区部分

在游戏中，你如果准备与敌军开战的话，首先必须要选好行军路线。一旦选择了和史实中不一样的路线，游戏的剧情也会随之发生变化，到达战斗地点以后，玩家就要做好准备迎接一场短兵相接的实时战役了！



除了历史上有名的战役外，游戏中还加入了大量的原创剧情，绝不仅仅局限于史实中的记载！

我军的编成也同样十分重要

开战前玩家要选择参加战斗的武将，做好充分的战斗准备。由于每一位武将的能力和所使用的特殊攻击都截然不同，所以一定要根据敌方阵型等情报，选择最合适的武将编成军队。

玩家同样也可以对作为总将参战的信长进行编成。

3 战斗部分

一旦和敌军接触，战斗就正式打响了。不论哪一方的军队全灭或是经过一定的回合数后，游戏都会回到战术地图画面。玩家必须根据敌方武将的能力和阵型，选择相应的武将迎战并充分利用风车突进、一刀两断等强力的特殊招式才能在战斗中立于不败之地！



信长对信玄的窈窕之战，这场关键性的战斗决不能失败！



选择特殊攻击，使用华丽的技巧扑向敌阵！



不仅可以使用武将
还可以使出强力的必杀技！



森兰丸

信长的侍童，后得到信长赐姓“长”，改名为长定。随信长一起于本能寺之变中殉葬，死时年仅18岁。



前田利家

从14岁起就开始追随信长的一代猛将。在本能寺之变后，开始辅佐秀吉，并一跃为天下屈指可数的大名。



武田信玄

将施行暴政的父亲·信虎驱逐，自己成为了武田家之主。虽然击败了织田·德川联合军，但攻陷京都的心愿尚未达成就病死了。



风魔小太郎

「小太郎」是风魔头领的称呼，其中以第五代小太郎最为出名。他在失去主君以后不幸沦为盗贼，并最终被德川家康处决。



北条氏政

虽然与上杉家一起携手对抗信玄，却在其父·氏康死后与信玄缔结了和平条约。后被丰臣秀吉的大军围困，同弟弟氏照一起战死杀场。



明智光秀

原足利义昭的家臣，后成为信长的重臣。然而他却突然背叛信长，引发了本能寺之变，但在最终战中败给了秀吉死在小栗栖。



毛利辉元

与武田家及上杉家一起联手对抗信长。在本能寺之变后与秀吉议和，后与德川家康、前田利家等人一起并列为五大老之一。



木下藤吉郎

自小侍奉信长并得到重用，后改名为丰臣秀吉。他在本能寺之变后打倒明智光秀，并最终晋升为「太政大臣」。

无双报道

スーパーロボット大戦MX

最后的参战作品、

超级机器人大战MX

PS2	厂商：BANPRESTO	发售日：2004年3月
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

炎拳(Burning Breaker)









Garumraid举起了包裹着熊熊火焰的铁拳，向敌人使出了强力必杀技！

主驾驶员

Hugo·Medio

Hugo·Medio是联邦军"Tsentr Project"的一员，负责与Aqua并肩作战。因为自幼的生活条件很是贫寒困苦，所以求生意志十分顽强，平时沉默寡言，少有言语。

喜欢惹是生非的Hugo，头脑冷静的Aqua应该是他最合适的搭档。

超级系机器人

SELECT

GARUMRAID

固定的驾驶员 机体则是二者选其一

在这款机战游戏中，玩家只能使用游戏内定的角色作为主人公。主驾驶员是Hugo · Medio，副驾驶员是Aqua · Centrum。那么，游戏的故事是以这两个人为中心展开的吗！？这两个人乘坐的机体分别是超级系的机器人 · Garumraid和真实系的机器人 · Cerberus，游戏开始时可以任意选择其中的一台。

地形画面全部为多边形制作

在这款《MX》中，地图完全是用多边形来表现的。虽然在《第2次α》和《IMPACT》中，地形和建筑物也都采用了多边形。但是，这次包括各机体在内的所有东西全部是用多边形来表现的。这样机体识别起来就更容易啦！而且玩家还可以从地图的正上方观察整个战局，以确认战况。



不管机体处在什么位置，都可以一目了然。

BANPRESTO原创剧情角色大公开！





Terminal·加农炮

根据Hugo的指示，Aqua补充能源后向敌人发动了背后的加农炮！看来这是一个射程很远的武器。

SELECT

Radical·轨道枪





端起轨道枪，并迅速发起攻击！Cerberus高机动性的优势由此可见一斑！

SHOOT!!



副驾驶员

Aqua·Centrum

Hugo的搭档驾驶员。从小生长在富裕的家庭，是从士官学校毕业的优等生。身着的服饰是操纵机体时必备的DFC特殊制服。

CERBERUS

真实系机器人

Garumraid是近身格斗用的战机 Cerberus是高速远程射击用的机体

Garumraid和Cerberus这两台机体全都是联邦军下属机构“Tsentr Project”所制造出来的机器人。这两架战机在设计上均使用了一种由“Tsentr Project”开发出来的，叫做Terminal Energy的超强能源设备。Garumraid适用于近身格斗战，而Cerberus则是以高机动性作战为目的而制造的。两机虽然搭载了TE能源，但在输出调整上仍然存在着不少问题，所以各部分的驱动仍需要电池来提供辅助。

小常识 00君的序言

「MX」中登场的机体总汇

以前在原作中负责情报的博士，现在正在休假。所以将由他的助手代为调查，他独自一人能够挖掘出《MX》剧情中的情报吗！？

我就是博士的第一助手。虽然现在还没有名字，不过对于《MX》的出场机器人我可是知道的一清二楚哦！根据我们掌握的资料，敌人有“Zeorymer”及“Dragonar”等，而且经常参战的机体也很少。由此我们可以推测出，游戏的剧情可能将围绕着新参战的机体而展开。



阿姆罗的对手是吉卡诺斯帝国。吉翁军登场的机会似乎很少啊！？

出场作品/机体名

出场作品	机体名
魔神Z	魔神Z
大魔神	大魔神
UFO机器人古连泰沙	古连泰沙
盖塔机器人G	盖塔龙
斗将戴莫斯	戴莫斯
勇者莱汀	莱汀
MACHINE ROBO 克罗诺斯的大逆袭	剑龙
	拜坎夫
新世纪福音战士	福音初号机 福音二号机 第13使徒 霞 第16使徒 子宫
机动武斗传G高达	神高达 玫瑰高达 龙高达 高达天剑绝刀
翼神传说	Rahxephon

出场作品/机体名

出场作品	机体名
机动战士Z高达	Z高达
机动战士高达ZZ	zz高达
机动战士 逆袭的夏亚	v高达
剧场版 机动战舰抚子	抚子B 黑百合 艾斯特巴利斯
机甲战记DRAGONAR	DRAGONAR1型 DRAGONAR2型 DRAGONAR3型
冥王计划zeorymer	天之塞欧拉玛 风之兰斯塔 火之布莱斯特 水之加罗文
GEAR战士 电童	GEAR战士 电童 骑士GEAR 魔牙
BANPRESTO原创	Garumraid Cerberus

包含女性在内的15名武将拨云见日

戦国無双

SENGOKU MUSOU

"接下来还会有哪些武将在游戏中登场呢？"这一定是玩家们迫切想了解的情报吧。长久期待之后，这次又有4名武将确定在游戏中登场。本作的武将数量也由此跃居至15位。

去体验武将们随心所欲自由创造历史的快感吧！

在群雄割据的战国时代，胸怀忠义的英豪与野心勃勃的枭雄们，驰骋战场，奋力厮杀，构成了本作的厚重世界观。在游戏中，根据情节的推进会出现许多与史实大相径庭的事件。日本战国时代的浩荡历史将由玩家亲手创造。



游戏初始可以选择的武将包括真田幸村、服部半藏、阿市、上杉谦信和明智光秀五人。

PS2	厂商：KOEI	发售日：2004.2.11
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

双人驰骋战场



已发售的"无双系列"中一直保留并大受好评的双人模式也将出现在本作。尽管详细情况目前还不清楚，想必根据不同规则所进行的双人对战互斗模式和协力达标模式是一定会有的。

不同武将的特性迥然不同



能通过被称为"忍道"的隐秘通道，这种超常能力是忍者所拥有的特性。不光是忍者，想必本作中其他的武将也一定持有其专门的特性设定吧。

凭借智勇无双而称霸战国的魔王



织田信长在部下前田利家的协助下，将上杉军的杂兵尽数击倒。飞舞于四周的黑羽难道是其斗气的象征吗？





传说中击倒巨型蜘蛛的魔剑「蜘蛛切」一挥长啸，无数敌人纷纷倒地。



周身散发着不祥之气的信长会使出何等厉害的招式呢……？

织田信长

率领织田大军的总大将。被世人称为[魔王]的他，拥有令人畏惧的智谋，行事果断，为达目的，不择手段。然而事实上，他是一个背负创世大业的重任，一心追求"破坏与创造"的悲情男子。

使用自创武将谱写崭新的历史篇章

超出预想的重头戏 战国时代新武将作成

与已发售的“无双系列”不同的是，本作的新武将作成系统，会根据玩家初上阵前的[修行]结果，对所选武将的各参数初始值进行调整。此外玩家可以操作创造出来的武将，在专用版图上使用，精彩程度远远超出你的想象。



在新武将育成过程中会碰上各种突发事件。

新武将作成的步骤

1 设定人物造型与名称

首先要决定人物的名称与外形，玩家可以根据自己喜好在候选人物中进行选择。游戏中可以登录的新武将共有15名。这些武将的能力、造型以及地位都将由玩家亲手创造。

3 录取测试的严峻考验

在织田家、武田家以及上杉家等九大势力中，玩家可以选择欲随从的大名。然而身为无名小卒的玩家必须经受录取测试的考验。在经历了同[修行]一样的迷你游戏之后，如果能获得测试合格线以上的成绩，玩家便能被名正言顺地纳入此大名麾下为其效力。



测试中如不能得到规定点数以上的成绩，玩家会被认为实力不足，游戏也会因此Game Over。

2 修行中的武将育成

新武将编辑完成之后，玩家便要进行修行育成。修行中迷你游戏的结果将决定新武将各项数值的上下浮动。此外，满足某些特定条件后还会发生特殊事件，玩家在其中可以获得珍贵道具与技能。



修行选择

可以选择的修行模式包括在限定时间击倒一定数量敌人的“剑豪模式”；弹返敌人弓箭的“心眼模式”等等。修行模式共有7种类型可供选择。



武器选择

修行前可选择武将所使用的武器（刀、枪、雉刀三种武器之中选一）。无论选择哪样武器进行修行，均会直接影响武将参数值的变化。



修行/评价

根据修行内容给出的评价好坏，电脑会调整武将参数值。经过12回不同的修行后，就能初定下来玩家前往哪种类型的武将门下。

4 新武将传说始动！

通过了大名的“录用测试”，新武将作成也宣告完成。武将所用兵器（刀、枪、雉刀）会根据最终参数由电脑自动决定。带上武器和物品，去乱世战国开辟自己的一番新天地吧。



一心追随「魔王」 才华横溢的美女



浓姬

绰号“蝮蛇”的谋略家齐藤道三的女儿，同时也是“魔王”信长的妻子。继承了父亲的睿智，有时甚至连信长都自叹不如。浓姬给人的印象是冷酷无情，但其实是一个常为夫君分忧的贤妻良母。

面对重重包围的明智大军，将隐于袖中的爪刀“蜥蜴”轻轻一挥，敌人瞬间被打得鬼哭狼嚎。



浓姬回转其修长的美腿，照着敌将的面门便是一脚。



浓姬双手挥舞爪刀“蜥蜴”进行范围攻击，但是其攻击距离却不敢恭维。

让我们来仔细剖析公开的图片画面！

从图片中寻找登场武将的英姿！

除了玩家所操控的武将之外，作为敌我双方登场的武将同样值得关注。那么，就让我们看看从图片中能够找到哪些武将的身影吧。虽说这些角色不能由玩家直接控制，但是其中也不乏德川家康、山本勘助、山县昌景等闻名遐迩的传奇人物。



德川家

酒井忠次

自德川家康年幼时便对其照顾保护，后成为“德川四天王”之首。德川家军事方面的第一把手，在长条之战和小牧·长久手之战中表现骁勇。



德川家

真田信之

真田昌幸之子，幸村之兄。家康讨伐上杉之时与昌幸、幸村诀别，跟随德川家康。关原合战之后拼死保护战败的父亲和弟弟，救得两人性命。



武田家

穴山信君

武田信玄的女婿，骏河江尻城主。在信玄去世之后，对胜赖失去信心，转而降伏于德川家康。在本能寺之变时企图重振武田家，但是最终在暴动中被杀。



上杉家

甘糟景继

曾侍奉过上杉谦信及景胜两代君主的家臣，以刚勇无双而闻名。曾做过护摩堂·五泉城主，最后成为白石城主，统管领地2万石。



织田家

柴田胜家

织田家臣团的首席猛将，外号“瓶割之柴田”。清州会议中与秀吉发生冲突，引起贱岳之战，战败后与妻子阿市一起自杀。



武田家

武田信繁

武田信玄之弟，战国时代的优秀人物，其父信虎偏爱信繁，冷落信玄。在父亲信虎被兄长流放后，仍支持兄长的立场。



齐藤家

氏家卜全

曾跟随齐藤道三、义龙、龙兴的西美浓三人众之一。其后转投织田家，在近江箕作城、伊势大河内城、近江穴太等战役中发挥过巨大作用。



德川家

奥平信昌

上野高崎城主，娶家康之女龟姬为妻。长之战中死守长条城与武田大军对峙，关原之战中捕获安国寺惠琼，其勇猛由此可见一斑。



德川家

德川家康

江户幕府有着265年安定的长期政权，而他就是建立江户幕府基础的“初代将军”。战国时代的最终胜利者，竟然能忍受考验，奉信长之命将长男切腹。



上杉家

本庄繁长

追随上杉谦信·景胜两代君主的上杉军猛将之一。尽管屡次发动谋反，其实力仍值得肯定。在与最上家和伊达家的战役中因勇战而驰名。



德川家

松平忠辉

德川家康的六子，相貌丑陋。传说出生时其父竟出言“扔掉他！”。大坂夏之阵之后，对将军兄长无礼的松平忠辉的没落下场无可避免。



村上家

村上义清

为对抗武田信玄的领土侵略，屡次与其交战的猛将。在所据城池相继沦陷之后，得到了上杉谦信的援助，但最终未能收复失地。



武田家

山县昌景

武田家的重臣，“武田四名臣”之一，率领身穿被称为“山县赤衣”的红甲铁骑军团。在长筱会战中硬直直地被织田家的火枪队射杀。



武田家

山本勘助

任武田家军师之职。年轻的时候巡游诸国，从中获益匪浅，因而能在军政、建城等各方面协助信玄。在川中岛合战中施计，却被谦信识破。

其他已确认的登场武将

阿闭贞征、安藤守就、今川义元、上杉政繁、柿崎景家、上条政繁、雾隐才藏、后藤信康、猿飞佐助、色部胜长、泷川一益、武田信廉、长宗我部胜亲、丰臣秀赖、内藤昌丰、马场信房、北条氏照、北条氏政、本多忠政、本多正信、前田利家……等等。

猪突猛进 粗鲁、狂放、豪气万丈的大怪盗

石川五右卫门

为盗取丰臣秀吉所持的千鸟之香炉，利用忍术潜入大阪城的怪盗，实为伊贺忍者。造反心极强的自信家，凡事以自我为中心。但是由于做事不加思索，因而经常品味失败苦果。

杂兵怎能禁得起棍棒「石割」的猛力一击！如此的怪力会令敌人闻风丧胆。



这个声称「我一定要打败家康」」的武将究竟是谁呢？



使用无双猛力将杂鱼一网打尽。虽然头衔是“怪盗”，但是其实更像骁勇的武者。



分析之后发现一些意料之外的事情

我们对最新公开的图片画面进行逐张分析，很意外地找到一些值得大书特书的地方。那么，接下来就让我们再仔细看看这些几乎被忽视的图片细节，试着去踏入本作尚未明了的“谜之领域”吧，或许我们还会有意外的收获。

本作中政宗的年龄为10多岁？

从本页下图描绘的那样来看，本作登场的伊达政宗，简直就是一位英气盎然的少年。可是他的实际年龄到底是多少呢？接下来，我们再来看一下右面的图片，图上反映的是伊达政宗与今川义元大军酣战的情形。今川义元卒于1560年，而政宗应该出生于1567年。尚未出生的政宗竟然正与今川交战！？果真是“虚构的历史”啊！



仔细观察上图，可以得出“政宗也就是个10多岁毛孩子”的结论。

城内的墙壁可以破坏！？

石川五右卫门身上背着巨型大筒。这个大筒不仅仅可以作为武器使用，还可以用来打开城内的隐藏道路。仔细看一下三张图片的顺序，就知道如何使用大筒破坏墙壁了。果真是一切无法阻挡的狠角色啊。







被破坏的墙壁之后是否藏有贵重的道具呢？

有关武将参数的谜之玉！？

武将头像上有5个“玉”显示。我们可以看到其中有一个玉正在发光，这表示何种含义呢？难道这五个玉是显示入手道具的效果持续时间？虽然具体情况还不明了，但可以肯定除了体力槽和无双槽，本作还有其他的槽存在。


这个槽并未出现在其它图片中，值得引起我们的注意。

游戏中武将的表情变化！？

与以前的无双系列不同，本作随着游戏中不同情况的发生，武将似乎会有表情变化。比较一下右面两张图片，能察觉到两者之间细微的不同了吧？估计在战斗中发生各种事件或是所接任务不同，武将也会做出各种相应的表情变化。


通常


笑颜

意外！女忍者的性格十分爽朗！？

追求刺激、厮杀战场的女忍者其性格往往难以捉摸。然而图片里的文字信息却传达出一种感觉：与其说此人是冷血暗杀者，还不如说是爱搞恶作剧的女间谍。英姿飒爽的衣着不正体现了她开朗的性格吗？



在敌人的重围之下，仍临危不乱，面对困境，依旧斗志昂扬？

年少志高，觊觎天下的「独眼龙」



政宗用两柄名为「棒刀」的木刀对付挥舞着真刀真剑的敌兵。






政宗从天而降的猛烈一击，给予大量敌人以重创。

伊达政宗

年纪轻轻就坐上了伊达军总大将宝座的少年，天生的谋略家，行事阴险狡诈，充分利用了他人念其年幼，不曾提防的优势。由于用眼带遮去幼时失去的右目，给人以畏惧之感，无愧于[独眼龙]之称号。



电子游戏软件 编辑点评

NEW GAME CROSS REVEIEW

1月16日→2月15日 2004

发售日 · 游戏 · 评论

评论人：风林 / 宇部 / PERFECT / 飞月


风林


宇部


PERFECT


飞月

星云 回声之夜

SILVER

发售日：2004年1月22日



机种：PS2
厂商：FROMSOFT
类型：AVG
媒体：DVD

恐怖游戏最近大有复兴之势，新作接二连三，本作始于PS时代，并且给人留下了深深印象。最新作转战PS2平台，水准同样不俗。

风林：自己算是这个系列的忠实FANS了，在PS上的两作以新颖的系统和诡异的气氛深深打动玩家。在本作中，虽然剧情过于异想天开了，但系统上还是可以接受的，基本上还找得到前作的影子。比较不能忍受的本作似乎过多的揉入了其他恐怖游戏的要素，相反开发者却少有全新的理念加入。如果不是系列游戏的支持者，错过本作也不会留憾PS2。

宇部：早在PS上推出的本系列第一作，就以其非视觉性恐怖的个性风格吸引了许多玩家，数年后的PS2版本的续集更是延续了寂静诡异的恐怖气氛，谜题难度与数量都有所强化，使玩家在孤独与不安的游戏世界中必须不断挑战自己的耐性和胆识。

PERFECT：以在迷失的宇宙飞船中找寻爱人为线索展开的惊悚冒险游戏。画面没有卖点，动作性也被弱化，主角无攻击手段，遇险只能溜之大吉。游戏系统很新颖，谜题难度高且充实。给人印象最深的是逼真的太空漫步的失重感。通关时间约在两小时左右。

飞月：继《零～红蝶～》之后又一款高质量的经典恐怖游戏。该作利用死寂的废墟、忽远忽近不知潜伏在何处的亡魂和复杂悬疑的谜题营造出一种深入骨髓的心理恐怖氛围。对于喜欢恐怖游戏的玩家而言不失为今春一个不错的选择。

模拟人生 纯属意外

SILVER

发售日：2003年12月16日



机种：XBOX
厂商：EA
类型：SLG
媒体：DVD

欧美大人气的模拟游戏，其自由度之高，游戏乐趣之丰富令人称道。本次点评的是XBOX的完全中文版本，系列支持者一定要感受一下。

风林：如果说以前可以随便找个借口推脱掉不去碰这款游戏的话，那这一次的全中文版本就根本没有任何理由不尝试一下了。模拟人生系列的素质一向不会令人失望，本作的出色程度更是不在任何游戏之下，游戏的自由度非常高，玩家可以在游戏中尽情演绎全新的人生故事，许多现实中的不如意完全可以在游戏中挥洒干净。从纯游戏的角度来说，“纯属意外”都是再出色不过的作品了。

宇部：横跨各平台主机的欧美人气模拟游戏系列的中文版最新作，以全3D的新视觉体验让玩家在虚拟的生活感受各种意外与惊喜。玩家可以选择各式各样的全新职业，并可随心所欲创造自己风格的个人造型。另外还可以走出房屋探索城里全新的地点，收集并与人交换不同的道具。

PERFECT：中文版模拟人生是不可思议的游戏——为EA的杰作脱帽！游戏中玩家既可以扮演腰缠万贯的富翁，也可以尝试疯狂科学家的极端生活。与系列的不同之处在于，游戏的生活圈子明显向外扩张，社交活动花样百出且各有特色。游戏过程非常随意，玩起来自在轻松。

飞月：无需过多介绍，无人不知无人不晓的超人气模拟游戏系列。这款新作采用了全3D的画面和典型的欧美风格，并增加了包括流氓、运动员在内的多种全新职业，在细节设定方面也更加的逼真详细。此外，玩家还可以选择双人模式进行游戏。

风云新撰组

发售日：2004年1月22日



机种：PS2
厂商：GENKI
类型：ACT
媒体：神游卡

元气组再次展现自家武士游戏的开发才华，尽管这类游戏近年来并不少见，但本作还是有自己全新特色和内容的，值得广大玩家一试。

风林：元气要成浪人游戏专业户了……侍道……新撰组……看来开发组的人都是痴迷于刀光剑影的家伙。一路开发下来，本作的素质自然不低，虽然画面上没什么改进吧……令人比较兴奋的是系统蛮有新意，在战斗中可以改变团队的阵型，并且合作使用大量必杀技。另外，游戏中还会有许多知名武士登场，对于喜欢本类游戏的玩家来说就没有对掏腰包的速度有任何犹豫的必要了。

宇部：本作是以日本动乱幕末为主题的刀剑动作游戏，玩家在游戏中扮演一名年轻剑士，与新撰组队士们一起合力与破坏京都和平的维新浪士展开生死对决。游戏中非常强调阵型系统，如何灵活运用并与队士们一起合力施展出各种强大的连携技法是致胜关键。

PERFECT：元气的剑道游戏是可圈可点的！以真实史实为背景的“新撰组”玩起来很有感觉，真实性超越了先前的“侍道2”。游戏画面平平，操作易上手，美中不足就是流程略显单调，通过时间只有6小时。当然完美剑法收集除外。

飞月：连携剑法和阵型的设定颇具新意，但是画面和操作手感均属一般。不过，由于该作采用了动荡的日本幕末时期为背景所以还是吸引了不少的玩家。而且该作还加入了大量池田屋事变、萨长同盟等以史实为基础的事件，像冲田总司和土方岁三等历史上的传奇人物也均会登场。

逆转裁判3

SILVER

发售日：2004年1月23日



机种：GBA
厂商：CAPCOM
类型：AVG
媒体：卡带

以出色充满悬念的剧情吸引广大玩家的逆转裁判最新作终于发售，尤其对于本系列的铁杆支持者更是不能错过。本期第一推荐！

风林：CAPCOM在GBA平台上创造的最伟大的系列游戏终于推出了新作，全新作品大幅追加了剧本数量，对前两作意犹味尽的玩家终于可以再次体验俱悬一念的刺激感觉了。本作的剧情在前作的基础上更加引人入胜，而前作中获得绝佳好评的心锁系统得以保留，让系列支持者感动不已。尽管同期还有“口袋”新作的发售，但都不能暗淡本作的光芒，绝对是不能错过的优秀游戏。

宇部：以“逆转”的思维方式打破传统定向，并灵活运用到实战辩论中的新类法庭辩论游戏的第三部续作，故事背景则设定在一代的5年之前。相比前作，画面有所加强、操作更加方便，并且加入了大量冒险要素。作品带给玩家强烈的亲临公堂之感。然而对我国玩家来说，语言障碍是不能忽视的问题。

PERFECT：剧情空前庞大的一代，丰富程度超越笔者的想象，与1、2代都能扯联系，而且并不牵强，整个故事不乏峰回路转的噱头（当然也有搞笑）。游戏角色的个性非常鲜明，尤其是两位新人。通过时间至少要30小时，这游戏要是推出中文版就谢天谢地了。

飞月：这款法庭辩论游戏系列的最新作发生在前作的5年前。之前的主人公成步堂龙一退居被告的位子，而扮演律师角色的则是在《逆1》中死去的绫里千寻。游戏继承了该系列精彩的法庭辩论系统，剧情也更加曲折离奇引人入胜。不过对于没有一定日语基础的中国玩家而言，本作简直就是天书。

电子游戏软件 编辑点评

NEW GAME CROSS REVEIEW

1月16日—2月15日 2004

评论人

彩火



雪人

龙哥



宇部



口袋妖怪 火红

发售日：2004年1月29日



机种：GBA
厂商：NINTENDO
类型：RPG
媒体：卡带

任天堂神奇的赚钱机器再次发威，不由得令人感叹口袋妖怪的人气似乎越来越盛。本作加入了全新的联机系统随游戏附送，口袋迷绝对不能错过。

彩火： 最强的掌机游戏永远都是《口袋妖怪》的专利，新系统的进化对即使不了解《口袋妖怪》的玩家来说，也是颇有趣味的。每次“口袋”的新作推出时，都是旧瓶加新酒，本作也不例外。其实许多人买它的目的，就是为了看看皮卡秋有什么新花样吧。

雪人： 世界上真的有妖怪吗？如果真的有的话，那一定是来自任天堂的《口袋妖怪》！在2004年的第一个月里，老任就瞄准了全世界玩家那鼓鼓的口袋，推出了红绿两版。本游戏与前作相比，在玩法上并没有什么变化，不过凭着那些可爱的妖怪，任氏定能暴赚一大笔。没办法，毕竟，在这个日趋商业化的世界里，赚钱才是硬道理！

龙哥： 任天堂超级摇钱树口袋妖怪系列第一作"红&蓝"的GBA版本。虽然只是简单的复刻，不过游戏一上市仍然及其火爆，50万本转眼销售一空。真是让其他公司汗颜，由此可见怪物级软件的威力果然是强到变态！游戏的画面有了不小的进步，口袋FANS们又有得玩了。

宇部： 怪物级软件又来了！从网上得知，火红和叶绿又是热卖！说实话，自从蓝宝石被我通关三遍后，本作就是我的又一最大期待。但是玩过之后我却不想给它一个高分，因为相比红、蓝宝石，本作似乎只是一味怀旧却毫无创新，看起来简直是一种倒退！无论画面还是音乐，以及系统。看来任天堂是准备吃老本了。

博德之门 黑暗联盟2

发售日：2004年1月20日



机种：PS2
厂商：Interplay
类型：RPG
媒体：DVD

与“辐射”一样，本作也是在欧美响当当的RPG游戏大作，出色系统和充满魅力的人物设定都是吸引广泛玩家的关键要素。

彩火： 画面的强化对于这种游戏而言并没有实际的意义，因为45度视角的限制，使得许多魄力效果根本无从谈起。当然，这个欧美最强RPG系列的代表有它独到的一面，难免会有美式游戏独特的操作落差感，尤其是在用手柄操作时，这种感觉更加明显。此外，读盘时间也长了一些。

雪人： 本作是该系列的第二作，是基于《龙与地下城》第三版的规则开发制作的，比如每个角色都有独特的技艺和能力。本作和前作一样可以支持两人同时游戏，互相协作完成任务，但不幸的是本作中还是没有多人连线游戏，游戏的画面使用了3D技术，感觉还算不错，只是读盘时间实在太长，让人有些忍无可忍。

龙哥： PC游戏大作的PS2版本，与原作相比，剧情做了不小的改动。游戏是典型的欧美风格，TV GAME玩家可能会很不习惯这种操作方式。玩家一开始是进行角色选择，各种族及各职业的特色和技能都不同。对PC玩家而言，这无疑是一个好游戏，然而，小编我个人还是不怎么感冒。

宇部： 一派美式风格的角色扮演游戏。开场画面倒是让我一愣，乍看上去就像是《战斧》中的三个人，不信你可以自己去看，整体感觉还可以，战斗时稍感虚假。因为是英文版，玩起来没什么障碍，我很喜欢。而且听说其在电脑上也是名声不俗，看来自有其受欢迎的道理。不过，对于美式的角色扮演我还是不太习惯，给个6分算是很高了。

西风狂诗曲

发售日：2004年1月29日



机种：PS2
厂商：MMV
类型：RPG
媒体：DVD

已经在多平台发售过的韩国RPG游戏最终登陆PS2平台，在画面上几乎没有强化，剧情上也没有改变，如果玩过的玩家就完全可以无视本作了。

彩火： 在一个早已失去流行意义的游戏类型上，一个本来就不属于日本的游戏，无论如何都难以给玩家一个比较满意的答卷。新作在系统上的更改不多，画面效果也难以有大的突破，惟独故事情节尚有一丝看头。

雪人： 带着很大的希望跑去“电刑室”，经过一番拳打脚踢抢到了本作，可是，上手之后却发现并没有想象中那么好。游戏的画面只是一般，操作性也没有什么特殊之处。但是，游戏的人物造型的确不错，对玩家还有一定的吸引力。可惜，由于期望过高，俺总觉得有一些缺憾。虽然雪人不是个完美主义者，但本作真的没有给我留下什么好印象！

龙哥： 真不明白这款PS2版本的西风狂诗曲是怎么做的？！游戏画面及其恶劣，为此，小编内部特地就这款游戏中的画面是相当于SFC的效果还是GBA的效果进行了一场小小的辩论赛。系统情节都没有什么改动，就算厂商想要炒冷饭赚钱，拜托，给点敬业精神好不好？！

宇部： PS游戏？这是我和另外一位编辑刚玩这款游戏时同时发出的感慨。简直是浪费机能嘛！二维的画面，粗糙的场景，糟糕的系统，讨厌的日文……本作没给我留下一点儿好印象！本来我还对《西风狂诗曲》抱有一线希望，终归也是名声在外！可是，本作的表现的确让人大跌眼镜！！真不知MMV是怎么想的？！

真女神转生3 夜曲 Maniacs

发售日：2004年1月29日



机种：PS2
厂商：ATLUS
类型：RPG
媒体：DVD

真正饭斯向的优秀RPG游戏最新版本，本作最大的噱头无疑是CAPCOM新锐动作明星但丁的加盟出演，本作的支持者绝对不能错过。

彩火： 依旧晦涩的系统，对于老玩家而言虽然亲切，但越来越难以吸引新时代玩家需求的口味。还是那么深奥的召唤系统，还是那么沉醉的游戏时间，从“女神”世界里玩家可以得到许多，但同时失去的时间也很多。

雪人： 未来的神秘世界，多样的奇异妖怪，这就是独有魅力的《真·女神转生》系列。作为系列的第三作，本作继承了系列一贯的诡异风格，而且还加入了新人物——《魔鬼》中的但丁。游戏的画面制作得还不错，人物动作也比较流畅，只可惜正逢截稿之时，都没有什么时间来仔细品味，等有了时间一定要好好过过恶魔瘾！

龙哥： XBOX版的"真女神转生ONNINE"算是彻彻底底的栽了，于是ATLUS把宝押在了PS2的“夜曲”上，并将该作的目标销量定在了50万套。该作的豪华版中包括香炉、魔香、音乐CD和一个珠宝盒，对“女神”FANS来说无疑是很有杀伤力的。游戏整体感觉还不错，但要达到50万份的目标估计难度不小。

宇部： 最近我正在玩GBA的《真女神转生 炎之书》，感觉不错。这款PS2版的大作，我当然也是期待已久了！游戏的气氛还是那么诡异，人设也与前作没什么大的区别，操作性上更趋于真实。由于又是一堆讨厌的假名，我没等到战斗画面就停止了游戏，只有等攻略了！因为体验时间不长，不敢冒然打分，给个6分，大家不会介意吧？

SILVER

电子游戏软件 编辑点评

NEW GAME CROSS REVEIEW

1月16日—2月15日 2004

评论人：PERFECT、飞月、彩火、风林



PERFECT

飞月

?



彩火



风林

口袋妖怪 叶绿

发售日：2004年1月29日



机种：GBA
厂商：NINTENDO
类型：RPG
媒体：卡带

首周单版本销售突破了五十万本大关，两版本加在一起更是破了百万，成为本期制作期间销售榜当之无愧的霸主。口袋的魅力可见一斑。

PERFECT： 老任的捞钱之作呀，刚发售不久就上50W，我拜一个先，不过本人一向对口袋妖怪比较有免疫力，认为此系列比较低幼化，所谓的“少年杀手”，某种程度上也可以讲是有恶趣味了。系统和收集要素等等固然很丰富，但玩得我那叫一个郁闷啊……觉得自己老了。

飞月： 这是一款复刻型作品，游戏内容与8年前黑白GB的赤绿版基本相同，图像方面采用红蓝宝石的风格并进一步强化。也许有先入为主的嫌疑，个人一直以为这版的剧情和系统是本系列游戏中最完美的，甚至背景音乐也是无法超越的，尤其喜欢宠物中心的旋律……

彩火： 1996年推出的GB游戏《口袋妖怪 红／绿》的复刻版。该作可以与《红＆蓝宝石》进行通信对战或与NGC版《口袋妖怪竞技场》连动。虽然游戏特别强调了联线乐趣，画质、系统也有所提高，但内容上却与《红／绿》相差无几，缺乏新意。两个字就足以形容我对这款游戏的感想：失望！

风林： 任天堂的妖怪又出来兴风作浪了，而且照例有人捧场。虽说是复刻版，但是游戏内容绝不含糊，特别值得一提的是专门为通信机能设计的聚会房间Union room，大家可以在这里搜索其他玩家、聊天，或者通信对战。而随软件同捆的无线通信设备则集中体现了任天堂强化连线乐趣的决心。

星海传说3 时光尽头 剪辑版

发售日：2004年1月22日



机种：PS2
厂商：SQUAREENIX
类型：RPG
媒体：DVD

过分商业化的重新剪辑版，但对于星海密来说本作还是有必要再买一版的，加入了不少新的要素，使得超级耐玩的本作更加受到高手的青睐。

PERFECT： LIGHT USER向！动漫迷向！原作饭死向！怎么看怎么是以某固定人群为对象的骗钱之作，动作僵硬和系统晦涩是绝大多数动漫改编的动作游戏的通病，完全谈不上有什么操作感，作为动作游戏来讲有这么一条就足可以埋了，本作绝对部分人群御意YY专用。

飞月： 老游戏的重新剪辑版，系统和画面没有任何变化，站在本来就不高的一个起点上，这款作品肯定也难得优良的评价，除非系列的忠实FANS，否则没有多少人会愿意为了看一些剪辑变化而购买本作。当然，在原有基础上的变更还是很精彩的，能够体会的人一定能感受到这种进化。

彩火： 一直以为，SO系列是给核心RPG迷准备的游戏，现在这种感觉越发强烈了，虽然ENIX也媚俗地推出了所谓的剪辑版，但从游戏的素质来看，这样做对于喜欢本系列的玩家来说未尝不是一件好事。本作在前作的基础上加入了不少全新的要素，使即便是玩过BUG版（笑）的玩家也能够重新沉迷于游戏中。推荐给真心喜欢RPG游戏的玩家。

风林： 重玩这个老游戏，再熟悉不过的系统和画面对我来说已经缺乏新鲜感了，鉴于这款作品本来就不是一个起点很高的游戏，但是这款作品也有它的经典之处，肯定有不少该游戏的忠实FANS对它的评价很高，所以才会有这么多人会为了看一些剪辑变化而购买这款游戏。我也承认这次的变更还是有它精彩之处的。

第一神拳2 胜利之路

发售日：2004年1月29日



机种：PS2
厂商：ESP
类型：SLG
媒体：DVD

首周11万的销售量，在游戏淡季中成为黑马。本系列游戏取材自同名漫画，推出过多款游戏，销量一直非常稳定，本作的表现同样抢眼。

PERFECT： RPG呀！苦手！不过玩起来感觉还蛮不错的。伴随着和谐的音乐操纵着一对男女穿行于顶级饭店和阳光沙滩之中，气氛还是蛮轻松的。对话自由度很高，不乏搞笑的场景出现，真是不错呀，7分……什么？剪辑版？骗钱的吧！降分没商量

飞月： 根据森川让次的知名漫画改编而来的拳击游戏。动作缺乏力量感、人物的形象粗糙表情生硬，操作起来也很别扭，完全没有拳击游戏应有的紧张刺激感，之所以给6分也完全是看在原著的面子上。如果你不是该作的死忠级Fans的话，最好还是不要入手这款游戏了。

彩火： 本作是根据在日本获得好评的漫画改编而成的游戏。作为一款动作类游戏，本作的操作性实在是比较业余，人物的动作让人觉得比较迟钝，缺乏拳击运动所应有的爽快感！游戏的画面还算可以，这也是本作惟一还能让人感到比较满意的地方。不推荐本作，毕竟，玩游戏是为了找乐子，不是为了虐待自己，您说呢？

风林： 垃圾！彻底的垃圾游戏！在这款拳击游戏里，一开始可选的角色极少，虽然从选人画面上来看还有N多的隐藏角色没出来，可¨¨也太多了吧？！可选的还不到？系的零头！实际操作也特别扭，没有平常游戏的血槽判定什么的，画面太空，打击判定与力度都很恶劣！无聊之作！

辐射 钢铁兄弟会

发售日：2004年1月14日



机种：XBOX
厂商：Interplay
类型：RPG
媒体：DVD

在欧美拥有巨大知名度的美式RPG终于驾临家用机，本次点评的是XBOX，画面上与PS2版没有太大区别，整体素质不逊PC版。

PERFECT： 完全欧美风格的A.RPG，打击感爽快感一流！敌人种类丰富，只是外形都有点那个……建议饭后一段时间内最好不要玩。稍微有点过分的血腥和暴力表现总归让人有点不舒服，传说中的深奥系统和幽默对话对于我这个英语水平有点XX的人来说也是白搭。倒是觉得剧中的价值观什么的本人完全无法认同，哎，终究想不透大老美的心里在想虾米。

飞月： 相信在中国喜欢《辐射》的朋友应该不会太少吧？本作作为其XB版，仍然不失英雄本色！游戏中玩家将进行各种各样的任务，在不断的战斗中提升自己的能力，学会更多的技能，使自己成为一名真正的战士，为维护世界秩序而战。而游戏的画面在原有的基础上进行了改良，让人比较满意！

彩火： 同样也是移植自PC上的同名大作，小编本来兴趣有限的，不过在某高人（该作的超级FANS）的指导之下，发现游戏中有趣的因素果然不少。游戏中的对话可以选择不同的语句，得到的回答也是多种多样；也可以站在路人旁边听他们的自言自语或者是谈话，都极具个性！是值得一玩的好游戏！

风林： 一个严肃的开端，引出了一段离奇的冒险。XB的表现永远是那么地惊人！本作又是一款典型的美式角色扮演游戏。任务极其的丰富，语言更是幽默，其中不乏挖苦和嬉皮式的调侃，而战斗场面更是真实，但稍有些血腥，特别是到游戏后来装备了重型武器后，敌人的死法可谓惨不忍睹！还是那句话，都是美版惹的祸！游戏多少总给我一些不舒服的感觉。

前线任务4 FORNT MISSION 4

文/LIGHT

PS2	厂商：SOUARE · ENIX	发售日：2003.12.18	
	类型：S · RPG	价格：6800日元	其他：——

本作以在PS上发售的《前线任务1st》之后六年的世界为舞台，剧本是介于一、二代之间发生的事。角色设定由曾经担任 FF系列作品的美术监督以及《无尽沙加》角色设定的直良有佑老师担当。与《无尽沙加》不同，玩家可在本作中看到由直良有佑老师描绘的另一种真实面的人物设计。新加入的LINK系统大幅提高战略性，使本作在可玩性上成为本系列最强作品。喜爱模拟战略类型的同仁志士切不要错过本作。

机体配置分析

机体配置方面的学问实际上比战斗更值得研究，由于篇幅所限以下仅就格斗型和双枪型作一分析。

—— 格斗型 ——

两腕装备ロッド等格斗武器的战斗类型。虽然攻击范围只有1，但可依照机体出力/总重量的比值提升攻击力，总重量为出力一半时可给予通常攻击2倍的伤害。

■机师推荐

ラトーナ、ダリル、イネス

■BODY

尽可能装备出力高、回避率高的部件。并且由于是前线战斗类型，还需要一定程度的HP。

■ARM/HAND WEAPON

武器是ロッド等格斗武器。由于格斗武器不受命中率限制，考虑到出力剩余就要尽可能装备轻型部件。

■LEGS

选用移动力高、重量轻的部件。一定要回避率0以上的部件。

■BACKPACK

考虑到出力剩余，推荐使用出力背包。

■SHOULDER

考虑到出力剩余，就没有装备的必要。

—— 双枪型 ——

两腕装备MG、SG等武器实施攻击的类型。由于是前线主战机体，所以要依照重视回避率、命中率、HP、攻击力的顺序进行改造。由回避率高的机师驾驶可完全回避近50%的攻击。

■机师推荐

ボッシュ、エルザ、サモンド、ルイス

■BODY

尽可能装备出力高、回避率高的BODY部件。并且由于是前线主战类型，还必需一定程度的HP。因此要选择回避率0%以上的BODY。

■ARM/HAND WEAPON

基本来说武器要对应敌人的属性分别使用



MG、SG，不过双手持MG也可行。ARM最好选用命中率15%以上的部件。

■LEGS

要选择移动力高、回避率极高的LEGS部件。最低也要回避率25%以上。

■BACKPACK

基本上选用可多放道具的出力背包，出力有剩余的情况下也可选用Sensor。

■SHOULDER

出力有剩余的情况推荐装备GR、RK。

武器&技能分析

（一）MS导弹具有Excellent、Good、Average三种诱导性能

Average：不能绕开障碍物，目标物与自身处于不同高度时不能命中，仅能命中没有遮蔽物的同样高度的目标物。

Good：可绕开一定程度的障碍物命中目标。

Excellent：可绕开复杂的障碍物和地形高确率命中目标。



（二）Focus系列技能的效果

Focus Up：body60%，left arm20%，right arm20%（不会命中腿）

Focus Down：legs80%，body20%（不会命中手）

Focus Left：left arm60%，body20%，legs20%（不会命中右手）

Focus Right：right arm60%，body20%，legs20%（不会命中左手）

（三）技能中的Speed、Switch只会增加攻击力不会多消耗子弹，尽可放心使用。

（四）关于回避

游戏设定中的回避率是指发生完全回避攻击的概率，是不会与命中率相互抵消的，而命中率则是指不会自己打空失误的概率。因此在命中率很高的情况下也有可能被敌方回避。

1.削减对手回避的方法：

(1)使用提高己身命中率的技能。

(2)使用降低对手回避率的技能。

(3)利用方向性，从对手的侧面或背后发动攻击。

2.回避效果在防御上的应用：

游戏中也有降低对手命中率与提高自己回避率的技能。在自身受攻击时，如果所使用的机体本身没有回避率，那么装备提高回避率的技能是没有意义的，因为该机体并不会做出回避动作，应选择降低对手命中率的技能。而如果自己的机体本身具有相当的回避率，那么装备提高回避的技能，将目标放在完全回避上则是比较有效果的。



隐藏部件/武器获得方法

ELSA篇

■グリレゼクスホーン（WAP）+ツィーゲ（RF）

1.剧本5开始前和アリソン次官对话3次。

2.剧本16开始前在ザーフトラ国境附近和ジード对话。

3.剧本19开始前在メガフロート司令室和EC连和士官对话2次。

4.剧本23开始前在英军野战基地与テルフォード大佐对话2次后获得。

■WS-100（シールド）

剧本6和ハーミーズ对话后获得，之后可在商店买到。

■グロム（BZ）

1.剧本11开始前在酒吧和ニック对话。

2.剧本22开始前去酒吧和ニック对话后获得。

■マジックボックス（MS）

1.剧本16开始前，再回到事务所和ボッシュ对话。

2.剧本17开始前，和チャン对话两次，和ボッシュ对话，再和チャン对话后获得。

■限定品

65X式，RPxザリアー（修理背包）、センサー0xプラグノース0（Sensor背包）、EMPxバウーク（EMP背包）

MAP15尼克拉伊夫港特有的商品。

Darril篇

■雾岛51式（SG）

剧本8开始前和チャン对话2次后获得，之后可在商店买到。

■シケイダMkII（WAP）

1.剧本9开始前在港口和商店店员对话。

2.剧本14在"ルイスのアジト"和カルボ对话2次后获得，之后可在商店买到。

■ヴィーザフIVローク（WAP）和アゴーニF（ML，DMG200）×2

身体参数：1100Hp 80Wt 620Pow +0%Eva

手臂参数：550Hp 92Wt +30%Hit

腿参数：730Hp 56Wt 8Mov +30% Eva

1.剧本13开始前在难民村和商店店员对话2次。

2.剧本17开始前和サモンド对话2次。

3.剧本20开始前在难民村和エルモ对话2次后获得。

■ブラックストーン（SG）

1.剧本3开始前与基地的男オペレーター对话2次。

2.剧本15开始前前往州知事府地下室探索。

3.剧本20开始前在难民村说得サモンド后与パンチ对话2次。

4.剧本23开始前从基地地下出来时发生事件获得。

■限定品

サモンド老师初期的机体Husky S（ハスキ-S）

全技能表

技能名	习得EP	消耗SKILL	使用AP	发动时机	发动率	连锁	效果
Anti-Skill	12	4	-	战斗开始	低	否	参加link的敌人技能发动不能
Defense I	4	2	-	战斗开始	低	否	行动变缓，防御+50%
Defense II	6	3	-	战斗开始	低	否	行动变缓，防御2倍
First I	4	2	-	战斗开始	低	否	先制攻击，但防御-20%
First II	6	3	-	战斗开始	低	否	先制攻击，防御-50%，敌人行动迟缓
Rush	8	3	-	战斗开始	低	否	参加link时我方全员先攻击，但防御-20%
Hold	8	3	-	战斗开始	低	否	参加link时我方全员后攻击，但防御+50%
AP Cost:-4	6	2	-	攻击前	中	可	行动时AP-4
AP Cost:-8	8	3	-	攻击前	低	可	行动时AP-8
AP Cost:0	12	4	-	攻击前	低	可	行动时AP消费为0
Feint I	6	2	-	受攻击前	中	否	回避率+50%
Feint II	8	3	-	受攻击前	中	否	回避率+70%
Feint III	12	4	-	受攻击前	中	否	回避率+100%
Full Defense	12	4	-	受攻击前	中	否	三种属性防御全开
Terror Shot I	6	2	-	攻击前	中	可	攻击敌人时，敌方战斗中回避率降为1/2
Terror Shot II	8	3	-	攻击前	中	可	攻击敌人时，敌方战斗中回避率降为1/3
Terror Shot III	10	3	-	攻击前	低	可	攻击敌人时，敌方战斗中回避率降为1/4
Panic Shot I	6	2	-	攻击前	中	可	攻击敌人时，敌方战斗中命中率1/2
Panic Shot II	8	3	-	攻击前	中	可	攻击敌人时，敌方战斗中命中率1/3
Panic Shot III	10	3	-	攻击前	低	可	攻击敌人时，敌方战斗中命中率1/4
Minus Shot I	6	2	-	攻击前	中	可	攻击敌人时，敌方战斗中武器熟练度-1
Minus Shot II	8	3	-	攻击前	中	可	攻击敌人时，敌方战斗中武器熟练度-2
Minus Shot III	10	3	-	攻击前	低	可	攻击敌人时，敌方战斗中武器熟练度-3
Defend Body	12	2	-	受攻击前	中	否	中弹时BODY所受伤害转化为ARM的伤害，但武器腕无效
Block DMG 10	6	2	-	受攻击前	中	否	1发10以下的伤害为0
Block DMG 20	8	3	-	受攻击前	中	否	1发30以下的伤害为0
Block DMG 50	12	4	-	受攻击前	中	否	1发50以下的伤害为0
Fix DMG 100	6	2	-	受攻击前	中	否	受到100～200的伤害时伤害值固定为100
Fix DMG 200	8	3	-	受攻击前	中	否	受到200～300的伤害时伤害值固定为200
Fix DMG 300	12	4	-	受攻击前	中	否	受到300～400的伤害时伤害值固定为300
Anti-Break	14	4	-	受攻击后	中	否	部件遭受攻击被破坏后，自动恢复HP1
Auto Machine I	8	2	-	战斗开始	高	否	system down以及攻击system down时，受到攻击会自动反击
Auto Machine II	12	4	-	战斗开始	高	否	system down以及攻击system down时，受到攻击会自动反击，战斗后恢复正常
Revenge:Body	12	4	-	受攻击后	中	否	部件被破坏时，之后的反击会集中给对方BODY造成3倍伤害
Revenge:Mirror	12	3	-	受攻击后	中	否	部件被破坏时，之后的反击会集中给对方同样的部件造成2倍伤害
Revenge I	6	1	-	受攻击后中	中	否	部件被破坏时，之后的反击造成的伤害+20%
Revenge II	8	2	-	受攻击后	中	否	部件被破坏时，之后的反击造成的伤害+50%
Revenge III	12	3	-	受攻击后	中	否	部件被破坏时，之后的反击造成的伤害2倍

Double Punch Ⅰ	8	2	–	攻击开始	低	可	同种类的左右格斗武器交互攻击
Double Punch Ⅱ	12	3	–	攻击开始	低	可	不同种类的左右格斗武器交互进行攻击
Switch Ⅰ	8	3	–	攻击开始	低	可	同种类的左右射击武器交互攻击
Switch Ⅱ	12	4	–	攻击开始	低	可	不同种类的左右射击武器交互攻击
Double Assault	12	6	–	攻击开始	低	可	格斗武器、射击武器交互攻击
Barrage	12	3	–	攻击开始	低	可	机关枪扫射，范围内的敌人全部受到伤害
Last Stand	12	2	–	攻击开始	低	可	HP一半以下时发动，所剩HP越少发动概率越高，给敌人造成的伤害也越大
Tackle Ⅰ	6	1	–	攻击开始	低	可	格斗攻击的伤害值增加体重差的1倍
Tackle Ⅱ	8	2	–	攻击开始	低	可	格斗攻击的伤害值增加体重差的1.2倍
Tackle Ⅲ	12	3	–	攻击开始	低	可	格斗攻击的伤害值增加体重差的1.5倍
Shield Bash Ⅰ	4	1	–	受攻击后	中	否	持有武器的手臂被破坏时，自动用盾牌反击
Shield Bash Ⅱ	6	1	–	受攻击后	中	否	持有武器的手臂被破坏时，自动用盾牌反击，装备盾牌的手臂的HP越低造成的伤害越大
Shield Bash Ⅲ	8	1	–	受攻击后	中	否	持有武器的手臂被破坏时，自动用盾牌反击，装备盾牌的手臂的HP越低造成的伤害越大
Speed Ⅰ	8	2	–	攻击前	中	可	发弹数1.2倍
Speed Ⅱ	12	3	–	攻击前	低	可	发弹数1.5倍
Speed Ⅲ	14	4	–	攻击前	低	可	发弹数2倍
Boost Ⅰ	6	2	–	攻击前	中	可	使用武器的熟练度+1
Boost Ⅱ	8	3	–	攻击前	低	可	使用武器的熟练度+2
Boost Ⅲ	12	4	–	攻击前	低	可	使用武器的熟练度+3
Charge Ⅰ	6	2	–	攻击前	中	可	格斗攻击力+20%
Charge Ⅱ	8	3	–	攻击前	中	可	格斗攻击力+50%
Charge Ⅲ	12	4	–	攻击前	中	可	格斗攻击力2倍
Zoom Ⅰ	4	2	–	攻击前	中	可	攻击时命中率2倍
Zoom Ⅱ	6	3	–	攻击前	中	可	攻击时命中率3倍
Zoom Ⅲ	8	4	–	攻击前	低	可	攻击时命中率4倍
Blast Strike Ⅰ	8	4	–	攻击前	低	可	格斗攻击时击倒敌人，被击倒的敌人之后的战斗行动不能，回避下降，防御下降
Blast Strike Ⅱ	12	5	–	攻击前	低	可	格斗攻击时击倒敌人，被击倒的敌人之后的战斗行动不能且AP为0，回避下降，防御下降
Blast Shot Ⅰ	8	4	–	攻击前	低	可	射击攻击时击倒敌人，被击倒的敌人之后的战斗行动不能，回避下降，防御下降
Blast Shot Ⅱ	12	5	–	攻击前	低	可	射击攻击时击倒敌人，被击倒的敌人之后的战斗行动不能且AP为0，回避下降，防御下降
Impact Shot	4	2	–	攻击前	低	可	射击的伤害计算附加冲击属性
Fire Shot	4	2	–	攻击前	低	可	射击的伤害计算附加炎热属性
Piercing Shot	4	2	–	攻击前	低	可	射击的伤害计算时附加贯通属性
Perfect Shot	12	4	–	攻击前	低	可	射击的伤害计算附加冲击、炎热、贯通属性
Fire Strike	4	2	–	攻击前	低	可	格斗的伤害计算附加炎热属性
Piercing Strike	4	2	–	攻击前	低	可	格斗的伤害计算附加贯通属性
Perfect Strike	12	4	–	攻击前	低	可	格斗的伤害计算附加冲击、炎热、贯通属性
Piercing Missile	4	2	–	攻击前	低	可	导弹的伤害计算附加贯通属性
Impact Missle	4	2	–	攻击前	低	否	导弹的伤害计算附加冲击属性
Perfect Missile	12	4	–	攻击前	低	否	导弹的伤害计算附加冲击、炎热、贯通属性
Escape Ⅰ	6	2	–	战斗开始	中	否	在受到敌人攻击之前战斗结束，只在1vs1时发动
Escape Ⅱ	10	4	–	战斗开始	中	否	在受到敌人攻击之前战斗结束，敌方link攻击时仍然有效
EP Plus	12	4	–	–	自动发动	否	装备后，EP入手+20%
Chain UP Ⅰ	6	2	–	–	自动发动	否	装备后，参加战斗的我方同伴的技能连锁率增加10%，不过自己参加link时无效
Chain UP Ⅱ	12	3	–	–	自动发动	否	装备后，参加战斗的我方同伴的技能连锁率增加10%，自己参加link时有效，重复效果叠加
Skill UP Ⅰ	10	2	–	–	自动发动	否	装备后，参加战斗的我方同伴的技能发动率增加5%，不过自己参加link时无效
Skill UP Ⅱ	12	3	–	–	自动发动	否	装备后，参加战斗的我方同伴的技能发动率增加5%，自己参加link时有效，重复效果叠加
Skill Down Ⅰ	10	2	–	–	自动发动	否	装备后，参加战斗的敌方的技能发动率–5%，不过自己参加link时无效
Skill Down Ⅱ	12	3	–	–	自动发动	否	装备后，参加战斗的敌方的技能发动率–5%，自己参加link时有效，重复效果叠加
AP Bonus Ⅰ	10	3	–	–	自动发动	否	装备后，参加战斗的我方同伴的AP消耗–1，不过自己参加link时无效
AP Bonus Ⅱ	12	4	–	–	自动发动	否	装备后，参加战斗的我方同伴的AP消耗–1，自己参加link时有效，重复效果叠加
AP Damage Ⅰ	10	3	–	–	自动发动	否	装备后，参加战斗的敌方的AP消耗+1，不过自己参加link时无效
AP Damage Ⅱ	12	4	–	–	自动发动	否	装备后，参加战斗的敌方的AP消耗+1，自己参加link时有效，重复效果叠加
Hit Plus Ⅰ	10	2	–	–	自动发动	否	装备后，参加战斗的我方同伴的命中率+5%，不过自己参加link时无效
Hit Plus Ⅱ	12	3	–	–	自动发动	否	装备后，参加战斗的我方同伴的命中率+5%，自己参加link时有效，重复效果叠加
Repair Plus Ⅰ	10	2	–	–	自动发动	否	装备后，修理背包的回复值+20%，重复效果叠加
Repair Plus Ⅱ	10	2	–	–	自动发动	否	装备后，修理背包的回复值+20%，重复效果叠加
Repair Plus Ⅲ	10	2	–	–	自动发动	否	装备后，修理背包的回复值+20%，重复效果叠加
Move+1 Ⅰ	10	2	–	–	自动发动	否	移动+1，重复效果叠加
Move+1 Ⅱ	10	2	–	–	自动发动	否	移动+1，重复效果叠加
Move+1 Ⅲ	10	2	–	–	自动发动	否	移动+1，重复效果叠加
Last Dash	12	3	–	–	自动发动	否	装备后，HP总量为MAX的30%以下时，移动+3
Focus Up	6	1	1	–	自动发动	否	攻击集中在上方且对敌方身体部位的命中率上升
Focus Down	6	1	1	–	自动发动	否	攻击集中在下方且对敌方脚部的命中率上升
Focus Left	6	1	1	–	自动发动	否	攻击集中在左方且对敌方左手的命中率上升
Focus Right	6	1	1	–	自动发动	否	攻击集中在右方且对敌方右手的命中率上升
Aim	12	2	4	–	自动发动	否	下蹲射击，命中率上升且敌方不能回避。但到下回合之前不能回避和反击，不能参与LINK
Snipe	12	4	2	–	指令发动	否	下蹲射击，可攻击指定部位。但到下回合之前不能回避和反击，不能参与LINK
Alertness Ⅰ	4	1	1	–	指令发动	否	进入警戒模式，受到攻击时提早反应，回避上升
Alertness Ⅱ	6	1	1	–	指令发动	否	进入警戒模式，受到攻击时提早反应，回避上升
Sensor Plus Ⅰ	4	1	2	–	指令发动	否	Sensor的有效范围+1
Sensor Plus Ⅱ	6	1	2	–	指令发动	否	Sensor的有效范围+2

PLAYSTATION2

文/LIGHT

钢之炼金术师 不会飞的天使

PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2003.12.25	
	类型：A·RPG	价格：6800日元	其他：——

《钢之炼金术师》在动画化之后引发了一发不可收拾的热潮，从默默无闻到现今已经成为《月刊少年GANGAN》主打作品，一系列推广计划迎面而来：《月刊少年GANGAN》1月号特别赠送了DVD光盘，里面有PS2版《钢之炼金术师》游戏的CM映像、彻底介绍等内容，另外，小说版、增刊等周边产品也是一窝蜂地推出来了……

BOSS攻略

军服之男

让亚鲁自由行动。BOSS很弱，不理会小兵猛攻BOSS可轻松取胜。

伽恩茨1

让亚鲁空手，炼成虎剪使用它来BOSS。亚鲁连击后艾德用连击猛攻。反复数次即可打倒。

武装ガニ

让亚鲁自由行动。使用连击□、□、○将BOSS打翻后实施猛攻。之后BOSS起身，再使用之前战术……反复数次即可轻松取胜。

■突起炼成可反弹BOSS的泡泡攻击。

虎型キメラ

让亚鲁自由活动。首先乘坐楼上的大炮连轰击落悬挂在吊灯上的BOSS，之后左右回避接近BOSS实施猛攻。

■也可将下面的椅子炼成弓弩让亚鲁操作，艾德操作对面弓弩，一齐向BOSS发射将其打倒。

布拉奥三兄弟

在之前与炼金术师的战斗中预先将全部喷水池炼成格林机关枪，但不要使用。与三兄弟开战后，让亚鲁自由行动，自己迅速乘上附近的格林机关枪先打倒ロート、ゲルブ，之后乘上另一格林机关枪打倒ブラオ。

■此役不用理会无头重铠武士，只全力对付三兄弟。

陆战キメラ

让亚鲁自由行动。将BOSS背部发出的类似爆弹的东西炼成爆弹，将BOSS引过来，待其吸气时点火送入其口中爆炸，如此反复。在BOSS体力低时可使用大炮终结。

■注意避开BOSS的突进攻击。

伽恩茨2

此役非常简单。让亚鲁自由行动。周围的楼梯上有可炼成替身的东西。炼成替身后BOSS会只攻击替身，之后可简单取胜。

布拉奥三兄弟2

与之前战术相同顺序打倒ロート、ゲルブ，不同之处在于对付最后的ブラオ时，由于使用机关枪会遭到反击，所以使用自身武器较好。

■此役无头重铠武士有非常难缠，可不用理会，让亚鲁与他们周旋，自己全力对付三兄弟。

空キメラ

此役亚鲁的作用至关重要。首先炼成大炮让亚鲁乘坐，艾德在巨弩附近观察战况，待BOSS被大炮击落后迅速乘上巨弩猛攻BOSS。

■注意给大炮补充弹药，亚鲁被打下炮台后再让他乘上。

海キメラ

首先让亚鲁乘坐轧路机轧地上的小怪物。艾德装备好“风のダガー”使用大炮攻击BOSS，待其低下头时上前使用ダガー连击。

伽恩茨3

多准备“铁のリローダー”。让亚鲁自由行动。首先炼成入口附近的大炮，BOSS距离远时用大炮连轰，BOSS距离近时用武器攻击。

陆空海キメラ

BOSS是之前打败的陆、空、海キメラ3个。推荐以空→海→陆的顺序依次将他们打倒，可使用“力のカプセル”。战术与此前相同。记得一定要携带“风のダガー”。对付空キメラ时，因攻击力提升，战术略有改变。让亚鲁使用大炮，艾德在BOSS附近游走，待BOSS被击落后直接上前猛攻，反复两次即可将其打倒。



全饰物一览

——艾德专用——

名称	效果	入手场所	入手区域
铅のピアス	炼成力+1	セントラル铁道	打倒BOSS伽恩茨1
银のピアス	炼成力+3	ヒースガルド	教会墓地
金のピアス	炼成力+5	ノイエヒーズガルド城	地下工房B2F(南)
钢のピアス	炼成力+7	地下水路	地下水路Cブロック
诸刃のピアス	炼成力提升25%，攻击力、防御力下降50%	ノイエヒーズガルド城	食堂
必杀の腕轮	可自动发出“JUST ATTACK”	レミニス溪谷	打倒BOSS武装ガニ
炼成力の结晶	炼金槽的积蓄速度提升	ノイエヒースガルド	打倒BOSS布拉奥3兄弟(Lv12以下)
厚底ブーツ	全部能力参数3%提升，取得经验值3%提升	ノイエヒーズガルド城	打倒BOSS伽恩茨3(Lv21以下)
侍の心	全部能力参数90%下降，日本刀无限使用	ラスト	打倒BOSS罗伊
复活のお守り	HP为0时自动复活一次，复活后消失	不限	打倒敌人后随机取得
一击の心得	攻击力15%提升，连击经验值增多	ノイエヒーズガルド城	打倒BOSS 3体キメラ(Lv24以上)
术师の心得	用炼金术打倒敌人，通常经验值增加50%	ノイエヒースガルド	打倒BOSSブラオ
名人の心得	10HIT以上，通常经验值、连击经验值增多	ノイエヒースガルド城	研究室
达人の心得	20HIT以上，通常经验值、连击经验值增多	ヒースガルド边境军司令部	军施设外部 北
连打の心得	连击经验值3倍、通常经验值下降50%	ノイエヒースガルド城	打倒BOSS伽恩茨3(Lv22以上)

——亚鲁专用——

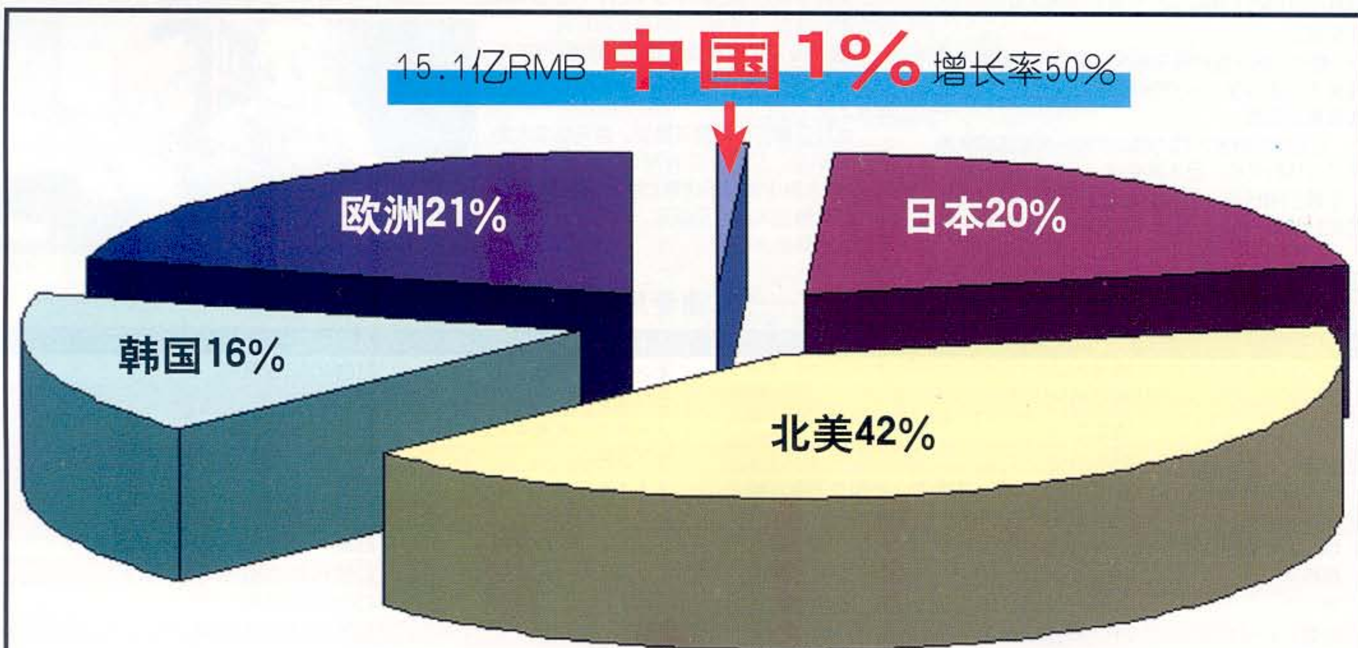
名称	效果	入手场所	入手区域
无限の砥石	装备武器使用回数不减(日本刀除外)	ノイエヒースガルド城	打倒BOSS究极キメラ
鬼神の铁拳	全部参数50%下降、空手攻击时附加即死效果	ラスト	打倒BOSS阿姆斯特罗
赤いふんどし	攻击力25%提升、不接受艾德的指令	地下水路	打倒BOSS海战キメラ(Lv20以下)
白いふんどし	不攻击、跟随艾德身后(部分状况无效)	ノイエヒースガルド城	植物园
破れふんどし	逃避敌人(部分状况无效)	ノイエヒースガルド	打倒BOSSロート

年度总结特辑

打破2003年业界谜题沙锅，揭开一个似曾相

①特辑 2003年游戏业，我们有多重

2003年中国游戏产业，与日本、美国、欧洲电视游戏产业，韩国游戏产业产值总值对比图（总值194亿美元，此数值为非官方预估值）



2003年，对于中国游戏产业来说，似乎有着春风拂面的感觉，在连续三年保持产业总值以50%以上的速度递增的惊人成绩下，我们已经有了一个规模在1.8亿美元的，并且仍在迅速膨胀的游戏产业。可是属于电视游戏的我们无奈地看到，尽管任天堂和索尼已经吹响了进军中国市场的号角，但电视游戏在这个举世瞩目的舞台上，仍旧只是一个彻头彻尾的小配角，而与此相对的，则是世界主流游戏产业的重心，仍旧在电视游戏上风风火火地吹拉弹唱，我们自己的产业尽管已经驶上了飞黄腾达的高速路，但在世界的舞台上，中国游戏业也仅仅是一个不太重要的配角。



2004年游戏预览窗口

识的2003

感谢不是朋友的朋友，感谢网游为业界做出的贡献

只占不到2%的我们，差距是显而易见的，这个差距，是我们每个生存在这个行业中的人，都必须正视，而时刻铭记在心的。因为这个差距的减小，将换来我们每个热爱游戏国人的微笑，将证明我们每个从业人员的价值。

每次看到这个产业比重分析图表，我们都难免一番感慨：中国电视游戏业在这区区不到2%的份额里，又有多少分量？虽然同是游戏行业，但电视游戏同网络游戏的区隔却相当巨大，这不仅仅是游戏内容、游戏方法以及制作手段的不同，还有受众观念的不同。不过，我们还是非常感谢网络游戏的风风火火，正是网游在中国的大红大紫，才让一大部分人看到了游戏产业的真正价值，社会环境才对游戏的接受度大大提升，人们的消费意识也在逐步明晰，否则中国的E3展——China Joy，也不可能声势浩大地举行，索尼和任天堂也不可能下定进入中国市场的决心。

只占不到2%的我们，确实无法左右世界游戏产业，但在我们自己的这个舞台上，我们正在见证变革的开始。不过，我们仍要时刻提醒自己在世界舞台上微弱的地位，因为我们必须知道，自己差得还有多远，不能因为我们有一个飞速发展的市场，而夜郎自大，自我陶醉，游戏业的主流仍在欧美和日本，正视这一点，会让我们正视自己的角色。

中国的游戏产业，一定要由中国人自己来壮大，无论是游戏制作，还是游戏媒体，只有属于中国人自己口味的产业，才能最终生存下去。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE 游戏百姓奖



年度PS2最佳游戏
EYE TOY
机种：PS2
厂商：SCEE
发售日：7月4日
销量：200万（欧洲）

一直以来，SCE就靠不断推出原创或另类作品来试验市场反应。虽然在这种尝试下，推出过不少即死型游戏（首周销量不大，第2周之后几乎卖不动的游戏），不过这次SCE欧洲却终于打造了一颗金蛋。《EYE TOY：PLAY》自从E3公开游戏演示后，就获得世人关注，这款使用专用PS2 USB摄像头的另类游戏，充满了前卫的创意，玩家首先借助摄像头将自己拍入游戏画面中，然后玩家能化身为游戏主角，进行游戏内各式各样的小游戏，包括擦玻璃和功夫的演示现场不断传出笑声和掌声，获得在场人士的一致好评。《EYE TOY：PLAY》首先于去年7月在欧洲市场发售，并旗开得胜，不仅连续多周占据销量冠军位置，也顺利突破200万的销量大关。11月欧洲推出第2作《EYE TOY：GROOVE》，美国推出《EYE TOY：PLAY》同样获得好评。在CHINAJOY的SONY展台上，也充满了《EYE TOY》的身影，似乎现在最能透彻体现索尼游戏理念的游戏，就非它莫属。开始厌倦传统游戏的我们，有什么理由不把最佳PS2游戏的桂冠给予《EYE TOY》呢。《EYE TOY》所实现的游戏创意理念，是值得每个游戏制作者和玩家回味的。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE 游戏百姓奖



年度最佳创意奖 年度GBA最佳游戏
瓦里奥制造
机种：GBA
厂商：任天堂
发售日：3月21日
销量：55万（日本）

相当令人惊喜的一款游戏，游戏兼具创意和游戏性，市场成绩也证明了这款游戏的成功。当初任天堂公布此款游戏时，很多人都不清楚这到底是什么样的游戏，直到官方网站提供WEB体验版才让玩家略微体验了下创意的乐趣。实际上《瓦里奥制造》是一款网罗200款以上迷你游戏组合而成的迷你游戏合集，游戏中主分八大系游戏，分别包括运动系、思考解谜系、即时反应系等，并将过去任天堂FC时代的人气游戏也收录其中。本作最具特别之处，便在于游戏中每一关，玩家都要体验到每五秒一款游戏的瞬间更替，让玩家体验瞬间动作的刺激。所以游戏非常考验玩家的反应力，而且每大关都有BOSS级迷你游戏，这可是难度和内容都成倍增加的挑战，而游戏中除了一人游戏之外，破关还会出现双人游戏，乐趣无穷，实在令人感叹老任的创意以及对于游戏性的体现。GC版的《集中！瓦里奥制造》基本和GBA版相同，30万的销量也同样令人惊讶。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE 游戏百姓奖



年度最具纪念意义奖
星际火狐（神游）
机种：神游机
厂商：任天堂
发售日：03年11月
销量：——

星际火狐挫败众多名家高手的原因，并不在于它有多么高深的技术，有多么瑰丽的动人情节，而是在于制作方兢兢业业的工作态度，诚恳真挚的制作理念。在从头到尾的汉化之后，我们几乎无法相信，这会是一款移植作品。作为家用游戏历史上最杰出的汉化游戏，我们应该向神游表示深深的敬意！游戏本身虽然已没有华丽的外衣作铺垫，但激烈的战斗感觉、浩荡的过关场面，仍旧让许多热爱游戏的人，产生不能自抑的游戏冲动。从某种意义上说，“星际火狐”的成功，关键就是敬业的结果。当然，配音的添彩也是必不可少。通过台湾知名配音小组锦上添花的精雕细琢后，本作的完美程度自然就更上一层。

②特辑

2003年电软十大新闻评估榜

本篇特辑，是根据2004年1月初开始，在《电子游戏软件》杂志官方网站——www.vgame.cn进行的调查结果制作的。

EVENT 史克威尔和艾尼克斯合并，软件商欲夺主动权。

NO.1 总得票:907票、得票率:12.07%

■事件：2003年4月1号，日本两大RPG巨头签订合并协议，重新组建新公司——史克威尔·艾尼克斯。此项合并案件因史克威尔经营状况日益窘迫，艾尼克斯需要拓展事业规模为起因，以年终公司软件销量位居日本业界亚军为年度结算，显示了双剑合璧的巨大威力。目前新公司运作情况良好，并且掌握着能够左右业界格局的重头软件。这次合并，使得以前一个只有左手，或者只有右手的软件企业，进化为能够随意左右开工的软件巨鳄。而这次合并的威力，在2004年将更加突出地表现出来。



EVENT 中国游戏工委成立，游戏业受国家重视。

NO.3 总得票:770票、得票率:10.24%

■2003年7月23日，中国出版工作者协会游戏工作委员会，简称版协游戏工委，在北京国际饭店召开了成立大会，标志着中国社会的游戏产业，在经过20年游离混乱的局面后，开始从松散的状态，逐渐形成以行业协会牵头，在政府部门正规有力的引导和组织下，向着产业规模化方向发展。这标志着中国的游戏出版已经得到了政府的支持。从此，游戏作为社会生活的一部分，将更为名正言顺，并且光明正大地在中国发展下去。在此之上，一系列产业结构将逐步形成，中国的游戏玩家将真正找到属于自己的空间。



EVENT 神游主机三地低调上市，与PS2有一拼。

NO.5 总得票:731票、得票率:9.73%

■赶在索尼PS2推迟中国上市时间之前，神游科技（iQue）捷足先登。从2003年11月起，神游机在上海、广州悄然上市。

神游的出现，无疑让任天堂抢在索尼PS2、微软Xbox之前，以iQue的名称成为首家正式进军中国内地视频游戏产业的专业厂商。神游机的原型是任天堂的N64，软件也将以N64上的游戏为主，目前推出的几款游戏汉化效果都相当不错。再加上它高超的性价比，以及符合中国国情的软件价格，无疑将会成为索尼的PS2进军中国计划的一个强有力的挑战者！



EVENT 电子竞技成为国家体系立项的正式体育项目。

NO.2 总得票:786票、得票率:10.46%

■2003年11月18日，这是一个值得全国玩家纪念的日子：因为在这一天，中国数字体育互动大会在人民大会堂召开，国家体育总局将电子竞技列入体育竞赛项目，并且计划于2004年一季度举办首届中国电子竞技运动CEG(ChinaESportGames)。该赛事也将成为我国继全运会、全国体育大会、城运会之后的具有全国性质的第四项重大赛事。

在我国，电子游戏一直以来都被视为“洪水猛兽”、“电子海洛因”作为中国第一本游戏专门媒体，“电软”当年的目标之一就是“为电子游戏正名，为我国的游戏业指路”。相信我国的游戏业将会逐步走上正轨，“电软”也将会为了这个目标而不懈努力！



EVENT PSP发表，计划2004年11月发售。

NO.4 总得票:742票、得票率:9.87%

■SCE会社于5月13日“E3 2003”发表会上正式发表了携带式游戏主机PSP。从会上公布的相关数据来看，PSP的功能对于一款掌机而言简直是强大到变态！由此可见，其与任天堂在掌机界的决战将避不可免，而且激烈程度绝对不会逊于家用机的战况。PSP的发表，犹如一颗重磅炸弹，在各界引起了强烈反响，SONY股价立即上升120日元，而任天堂股价则急降740日元。本刊也曾对PSP的发售展开了专门的讨论。

另，据SCEE新任社长Chris Deering于一篇专访中表示，目前PSP官方预定的发售时期目标将设定为2004年11月。到时，一场腥风血雨将在掌机界展开。

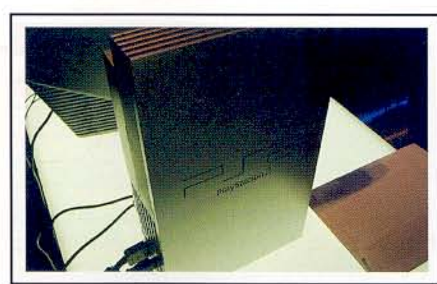


EVENT 索尼PS2中国版跳票，战术让人看不懂。

NO.6 总得票:689票、得票率:9.17%

■2003年11月28日，索尼中国在北京召开新闻发布会，正式宣布大陆行货PS2将在12月20日全国上市。也许是准备不够充分，临近发售日当天，索尼低调宣布暂缓推出PS2。

索尼大陆版PS2缘何一再跳票？这对于以商业信用而著称的索尼来讲，几乎是不可思议的事。有市场内传闻称，盗版可能是PS2跳票的主要原因。由于国内某些地区盗版游戏软件过于泛滥，PS2的盗版软件早已开始流入市场，价格相当便宜，这对正版软件冲击很大，索尼很可能先解决盗版问题后，再把“PS2”推入市场。然而不管什么原因，这次跳票对索尼PS2进军中国计划都是一个不小的打击！



本项调查截止2004年1月30日，共有7516人参加此项评选。落选的新闻事件包括：
索尼PSX新主机上市。4.83% 363票
多人因游戏而入主中国财富榜，游戏前所未有受世人关注。一夜暴富不是梦！4.54% 341票
国内第一本系统阐述游戏设计与开发的<<游戏的设计与开发>>意外畅销。3.47% 261票

EVENT

新游戏媒体、游戏学校风起云涌，都想搭上游戏快车

NO.7 总得票:525票、得票率:6.99%

■随着游戏产业在中国迅速扩大，运营企业、消费用户对产业内容需求的强烈增长，使得游戏产业链在2003年也开始了迅速扩张。电视上，从中央到地方，都开辟专门的游戏节目，辽宁更是成立了24小时游戏收费频道。此外，新的游戏学校，新游戏杂志也是不停加入，一时间游戏行业呈现了欣欣向荣的局面。目前，仅北京地区就可以收到4到5档游戏电视节目，这在几年前是不可想象的事情。但在疯狂增长的背后，节目质量低劣，原创水平不高是大家的通病。因此在新的一年中，游戏媒体的竞争一定会更加激烈。



EVENT

2003年《电软》全彩半月刊强势出击。

NO.8 总得票:517票、得票率:6.88%

■对于喜欢电视游戏的玩家而言，更艳丽的欣赏效果，更快捷的时效咨询，无疑是对电视游戏杂志不懈的要求。因此，为了迎合玩家的口味，更是为了满足自身发展的需要，《电子游戏软件》杂志终于在2003年内，实现了从月刊到半月刊，从黑白彩色混合，到全部彩色印刷的两大转变，并在这个过程中，真正实现了为玩家服务，给读者实惠，促使产业成熟的实质性的转变。在此基础之上，电软的影响力和美誉度也在大幅提升，并牢固树立了电视游戏杂志领域，不可动摇的地位。



EVENT

日本游戏业重组传闻不断，SAMMY入主SEGA。

NO.9 总得票:473票、得票率:6.29%

■从2003年开始，SAMMY入资SEGA的传闻就层出不穷，其中还有NAMCO欲与SEGA合并之说见缝插针地穿梭其中。但是再多的橄榄枝也不能掩盖世嘉一直并不明朗的前景，没有新的发展战略，世嘉可能就会被自然淘汰。没有了大川功，CSK早已不再对世嘉有什么感情，反倒是世嘉一直下跌的股票令其坐立不安。最终，经过一年的左右摇摆，SAMMY还是在12月8号收购了CSK所持的世嘉股票，成为世嘉第一大股东。只是一直以博彩为主业的SAMMY，是否会对世嘉产生不良影响呢？这个答案将在新的一年中，逐渐揭晓。



EVENT

FFX-2发售引发热卖，FF系列人气强大。

NO.8 总得票:411票、得票率:5.47%

■3月13日，SQUARE在PS2上超大作"最终幻想X-2"在日本发售，首日卖出120万套！截止年底统计，该作日本总销量已达到194万，成为2003年日本销量最大的游戏！作为最终幻想系列的第一款外传性的作品，她的成功令人满意。同时，该作的成功也让FF FANS们看到了推出FF7外传的可能。"FFX-2"可看作是Square风格转变的正式开始，而且事实也证明了效果是相当好的。制作要低成本，高收益，并且尽量挖掘每一款游戏的价值并将大作细分化可以看做是SQUARE · ENIX未来风格的一种表述吧。最后，就让我们一起充满希望地等待即将与今年夏天推出的FF12吧！



电子游戏软件 GAME SOFTWARE

游戏百姓奖 G



最佳动作(ACT)游戏奖
真三国无双3
机种：PS2
厂商：KOEI
发售日：2月27日
销量：117万（日本）

看看真三国无双推出了多少系列作品，单单资料片猛将传有多少销量你就会知道这款游戏有多成功。不过《真三国无双》并不是只会骗钱的游戏作品。游戏制作小组OMEGA-FORCE确实把这款动作游戏做成无论游戏新手或者老手都可以尽情愉快的游戏。《真三国无双3》在前作基础上大幅强化，除以"魏蜀吴"三国势力展开的无双模式外，还追加一骑讨的突发剧情、更多兵器、原创武将制作，以及追加任务，使整个游戏多达50个关卡。游戏各种要素丰富，隐藏要素又让FANS深陷不已，一发售就大获好评，短短9天出货量就突破百万，这与现今游戏市场大作普遍销量不佳的情况完全不同。此后推出的资料片《猛将传》也同样成功，销量接近50万，加上后来推出的XBOX版，"真三国无双"系列已经成为KOEI的摇钱树，也成为PS2游戏阵容的一线大作。相信在今年3月18日推出的新增内政要素的《真三国无双3 帝国》也完全会获得很好的销量回报。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

游戏百姓奖 G



最佳角色扮演(RPG)游戏奖
最终幻想X-2
机种：PS2
厂商：SQUARE ENIX
发售日：3月13日
销量：194万+96万(日本+北美)

《FFX-2》作为FF系列历史上首个正统续作，一直被一些老玩家担心是否会成为一个鸡肋作品，幸好后来游戏的品质让这个顾虑一扫而光。故事设定在十代之后两年，并直接延续《FF X国际版》中所附赠的"永远的纳基节"的故事发展。"永远的纳基节"主要描述了十代中带来世界灾难的Sin被打倒后，由于导入阿鲁贝多族的机器文明，使得世界科技不断进步，而人民也过着和平平稳的生活。但是身为召唤士的女主角尤娜却始终无法忘怀两年前大战。故事转折的关键，便是许久不见的硫库带来的一段水晶影像，让尤娜看到了，于是就在抱着再能遇见的坚定信念，展开了续作的故事剧情。续作采用了独特的任务制系统，加入了跳跃等相当丰富的动作要素，而最吸引玩家的同样是战斗系统的换装系统可谓相当出彩，百分百的完成度吸引众多玩家多次攻略。去年这款日本销量冠军游戏，今年又将推出《国际版+最终任务》，想必会再度掀起最终幻想的热潮。

③特辑 关键词 上

2003年世界关键词的游戏缩影



2003年5月，美国正式宣布解放伊拉克，然而要想收拾一个被独裁统治占据20年历史的摊子，是更重的一副担子。从开始寻找大规模杀伤性武器以填补开战借口，到随后设身处地地安抚民心、组建警局、制定宪法、重建军队等等，美国牛仔吃了不少苦头。

重建，成了美国大兵最大的挑战，因为在这场秘密散发硝烟气息的战斗中，这个和平警察付出了自20世纪80年代以来，最惨痛的兵员损失。

计划书中的“重建”是美好的，讲演者口舌下的“重建”是慷慨激昂的，而实际中的“重建”,虽然在前进，却处处充满了危险，随时都有夭折的可能。

在没有新主机冲击的年份里，2003可谓是近来最为起伏跌宕的一年。从2002年底就八卦乱飞的史克威尔与艾尼克斯重组合并，到4月份老厂ATLUS将三分之一股权转让到玩具巨鳄TAKARA，再到年末CSK彻底移交SEGA股票于日本博彩霸主SAMMY，整个游戏界似乎始终都与破旧重建密切相关。

如果说“伊拉克重建”是2003年世界报纸头条出现频率最高的词汇，那游戏界的重建，恐怕也几乎可以说是公司经营方向领域中，我们最熟悉的，最关心的一个事实了。

重建 史克威尔＋艾尼克斯

流言飞舞，情势错综，形势令人欣慰

■TIME 一 2002年11月26日：

《日经新闻》、《朝日新闻》等日本最有影响力的媒体同时报道，两个最能代表日本游戏风格理念的RPG巨鳄，将在当天下午对外正式召开新闻发布会，宣布两社进行合并。

（检索：《电子游戏软件》2003年第一期）

■TIME 二 2004年初：

传闻，由于史克威尔的最大股东，也是公司创始人之一宫本雅史，因不满两家公司合并时，史克威尔股票只能以1：0.81的比率折合艾尼克斯股票的决定，而威胁自己可能在股东大会上透出反对票，从而导致此项合并案的终结。

（检索：《电子游戏软件》2003年第四期）

■TIME 三 2003年2月12日

为协调各方关系，艾尼克斯决定在2月12日举办合并协商会，协调双方利益，以使双方能将合并进行到底。

（检索：《电子游戏软件》2003年第四期）

■TIME 四 2003年4月1日

经过长达半年的交涉与改组，两家公司终于正式合并，“史克威尔·艾尼克斯”成立，日本业界2003年最大的“重建案”迈开了新的步骤。

■TIME 五 2003年12月

经过近一年的累计，史克威尔艾尼克斯（以销售游戏571万份的成绩，成为2003年日本游戏界游戏销量榜亚军得主。“重建”威力开始闪现。

●评价：“1＋1>2”

“史克威尔·艾尼克斯”（以下简称“史艾社”）的合并，可谓是2003年日本业界，乃至全球游戏业最为轰动的重组案例之一。双方的合组不但决定了未来日本RPG游戏领域的发展方向，更是非常幸运而平安地度过了并不明确的风险期。

虽然目前RPG游戏已经不再是决定业界风向的惟一动力，但也正是由于RPG综合力量的降低，使得手握《最终幻想》与《勇者斗恶龙》这两张白金王牌的“史艾社”，将是业内最有发言权的游戏出版机构，特别是在白金大作冲击市场的安排上，将更为理性。两款巨鳄大作相互内耗销售成绩的弱势将减到最小，这更能令双方的合并取得“1＋1>2”的非凡成就。

有王牌作品做铺垫，在可预见的未来，“史艾社”处在年度最佳游戏厂商的前列，而本年度总排行第二的卓越表现，则最为迅速地验证了这一观点。



●评价：“内补外扩”

“史艾社”的重建过程，其实就是两家截然相反风格的互补与发展。注重内在务实，甚至过于精明的艾尼克斯，加上主张开放炫耀，乃至有点浮夸的史克威尔，表面上看去似乎有点难于融合，双方因风格冲突而使工作延误的危险也是初期人们一直担心的重点。但经过8个月的相互体谅与磨合后，我们欣慰地看到重建过程几乎非常顺利，艾尼克斯的内敛帮助“最终幻想”更加务实地扒钱，而史克威尔的豪放，更是将日本风格更加有力地推向了世界。特别是在网络游戏领域，“史艾社”已经开始分别利用自己在欧美与亚洲取得的成就，开始大步向着亚洲正在迅速膨胀地网络游戏市场进军，并已经成为日本业界最有嗅觉敏感的杰出代表。这种相互补充的结果，玩家正在快乐地见证着，同行也在痛苦地承受着。

●评价：“危机尚存”

2003年“史艾社”的重建虽然取得了令人瞩目的成就，但这并不能代表这个“重建”已经度过了安全期。其中最为关键的指标，就是看“史艾社”是否能够推出融合两家优势的全新作品。虽然目前的“史艾社”紧靠原本各自的王牌作品，就已可以称霸业界，但游戏行业始终都是一个不进则退的行当，“史艾社”重建最大的敌人在外界是没有的，关键是内部是否能将各自的经验互相融合。合并之后，公司的王牌作品一下子增加了一倍，仅靠这些遗产就能称霸的思想一旦占据上风，衰落就难免从意识上逐渐开始。只有继续推出优秀的原创佳作，将双方的宝贵力量进行彻底地融合，才能让“史艾社”的未来，在不断地上升。

“史艾社”的重建，还有很长的路要走。让我们期待他们未来的变化。

重建 CSK－SEGA=? SAMMY买下世嘉

■TIME 一 2003年初：

SEGA出售所持CSK股票，并悉数被CSK回购。这一举动被人们视为SEGA决定摆脱CSK，重新寻找东家的开始。

（检索：《电子游戏软件》2003年第一期）

■TIME 二 2003年2月13日：

SEGA与SAMMY召开联合股东大会，宣布两家公司将于2003年10月1日进行合并，由SAMMY现任董事里见治任新公司董事长，并当场签订了书面协议。

（检索：《电子游戏软件》2003年第七期）

■TIME 三 2003年4月17日

《日本经济新闻》发表文章称，NAMCO向SEGA发出提案，表示愿意自动并入SEGA，合并计划于2004年4月完成，届时NAMCO将消失，而世嘉将成为新公司保留下来。

（检索：《电子游戏软件》2003年第十一期）

■TIME 四 2003年9月

NAMCO宣布，由于SEGA未能在计划日期内对合并计划做出回复，因此决定撤销合并案。

（检索：《电子游戏软件》2004年第二期）

■TIME 五 2003年12月8日

日本SAMMY公司正式宣布买下SEGA母公司CSK所持有的全部SEGA股份。共计3914万8600株，市值约为453亿日元，SAMMY继CSK后，成为世嘉第一股东。

（检索：《电子游戏软件》2004年第二期）



●评价："变故大，进步也不小"

世嘉一向是日本游戏厂商中最富变化的代表，2003年的她，也没有改变这一特点，只是这次的变化不在游戏上，而是在人士变动和政策逆转上。会社内部的大改组，工作员工的换血以及最终的收购案，这些举动虽然每一个都让游戏玩家感到惊异，但这并没有影响其在收益上的提升。

跟2003年相比，世嘉在家用游戏上的收益提升了50%以上，虽然年终总结的成绩仍旧只排在第十名，但这个销售额却是在游戏发售量较去年减少的情况下完成的。

可以说，今年的世嘉，效率提高了不少。这恐怕与她的变故不无关系。

世嘉多年来一直在失败，一直在反思，但仍旧一直在失败，归根结底，恐怕还是内部工作人员自己的问题。经营方针变了，执行方针的人变了，可能才是让世嘉提高效率的根本。几个知名制作人的离开的确令人惋惜，但与提高公司效益相比，这似乎是微不足道的。

●评价：放弃合并是为了卖出自己

NAMCO与SEGA的合并曾一度是玩家梦想的结果。但实际结果却以令人诧异的方式结束。这一结果虽然令人失望，却也在情理之中。NAMCO跟SEGA的处境有些类似，就连资金捉襟见肘都非常相似。但SEGA有全球游戏发行的渠道和实力，也有在街机领域不可匹敌的地位，这都是NAMCO希望的，可惜缺钱的NAMCO并没有什么令现实的SEGA垂涎。在金钱面前，SEGA自然要表现的冷酷而冷静。虽然媒体经常在SAMMY有黑社会背景上做文章，但有钱的世嘉，才能有未来。而这就是SAMMY能给，也愿意给的。

电子游戏软件 游戏百姓奖



年度XBOX最佳游戏
生或死 极限沙滩排球
机种：XBOX
厂商：TECMO
发售日：1月21日
销量：12万（日本）

2003年，XBOX最能引起全球话题及卖点的游戏，无疑就是这款"浪漫排球"，从来没有一个游戏会这么吸引玩家眼球，也难怪，谁叫我们游戏玩家基本都是男生呢。可与DOA中登场的众多性感美女一起在度假海滩，享受美好假期，肯定是令人遐想无限的事情。游戏中玩家除了可以看到众多MM穿着各式清凉泳装登场亮相外，还可以与她们一起打沙滩排球，或是其它各种迷你游戏。此外，收集各项饰品装备和各式泳装，也成为游戏的一大耐玩点。当然，排球比赛还是游戏最主要的发展基础，也是TECMO在游戏观赏性和可玩性上经验老道的主要体现。而游戏中人物的完美的3D造型更让玩家感受到这的的确确是XBOX才能制作的佳品。日本发卖首日出现了XBOX游戏销售难得的长龙阵，冒雨购买的玩家热情难挡，首日销售几乎品切。经过计算，日本XBOX玩家3人中就有1人购买了这款游戏，也成为日本XBOX游戏总销量的亚军，这不得不令人感叹DOA系列的巨大魅力。

电子游戏软件 游戏百姓奖



最佳战略模拟(SLG)游戏奖
最终幻想战略版A
机种：GBA
厂商：SQUARE ENIX
发售日：2月14日
销量：44万（日本）

背负PS版百万销量美誉的本作，从一公布就受到玩家关注。作为具有重要市场战略意味的本作，同时和GBASP在情人节推出。凭借FF的超高人气和符合GBA玩家群游戏风格，使得市场运作非常成功。游戏中不但采用原创剧情，更收录惊人的300个任务关卡，而且就连玩家所熟悉喜爱的召唤魔法也将会登场，许多著名的召唤兽包括火属性的伊弗利特、冰属性的希瓦、雷属性的拉穆等都在游戏中重现，让玩家再度体验FF充满魄力的惊人魅力。由于FFTA的世界观和即将在今年夏季推出的《FF12》有着一定的关联，所以完全不可小视本作的故事剧情，尤其是种族的设定。国内玩家自发汉化的本作也使更多的玩家能够了解到这款游戏的深邃剧情和系统的丰富魅力。

电子游戏软件 游戏百姓奖



最佳运动(SPG)游戏奖
胜利十一人7
机种：PS2
厂商：KONAMI
发售日：8月7日
销量：108万（日本）

要说国内最受欢迎、最值得肯定的足球游戏是什么？《胜利十一人7》相信是一个几乎没有反对声音的答案。"胜利十一人"的成功，可以说归功于游戏制作者对足球运动的充分理解。"7代"在前作"6代最终版"的基础上再度大幅强化，除每作必会加强的球员动作、操作感、以及最新数据资料外，首次追加"WE-SHOP"隐藏要素系统，使得玩家的每场比赛都有价值，为那些隐藏要素全力打拼。而大受好评的MASTER LEAGUE模式也再度大幅变革，整体游戏流程已经非常接近欧洲5大联赛和冠军杯比赛，而玩家所需付出的努力和游戏时间也同时大幅上升。除了游戏细节的升华外，本作在市场上的成功同样不容置疑，日本年度销量第4位，欧洲出货超百万，去年12月推出韩国版，系列首次推出PC版，今年2月又将陆续推出北美地区/日本地区以及针对我国大陆特别中文化的国际版，实况足球的热潮遍布了全世界。

2003年世界关键词的游戏缩影

SARS



截至2003年5月底，一场年初起源于我国广东省，并最终席卷世界20多个国家和地区的非典疫情终于得到有效控制。SARS学名为严重急性呼吸道综合征（Severe Acute Respiratory Syndrome）。感染者会出现以下症状：发烧超过38度，咳嗽、呼吸加速、气促、呼吸窘迫综合症、肺部罗音等。这次非典不仅使我国经济增长速度减缓，而且对各方面的冲击都是巨大的。尽管非典疫情对经济社会的影响是暂时的、局部的，没有改变也不会改变中国经济持续快速发展的基本趋势和东盟的总体经济发展趋势。尽管非典疫情已经得到控制，社会和商业信心也迅速恢复正常，但是我们仍应保持警惕，更重要的是从抵御非典疫情的经验中汲取教训，进一步加强能力建设和完善全国性、地区性的预警体系，以便迅速有效地应对未来可能出现的传染疾病的爆发。同时，各国政府之间应当更紧密的合作，加强政府危机管理能力建设，增加透明度，促进有关的知识、信息和技术的交流与共享，推动经济和社会的协调发展和可持续发展。

那么，SARS对中国的游戏产业造成了什么样的影响呢？

中国首届游戏展推迟

“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”（China Digital Entertainment Expo & Conference）也因为SARS的原因由2003年9月推迟至今年的1月16号，使展会受到了学生放假、节前加班等非常不利的影响。不过这次延迟倒是给了参展厂商们更充分的时间来作准备，故而这次CHINA JOY展虽然还有很多有待进一步改进和完善的地方，但作为中国的第一次游戏业的盛会，可以说是办的很成功的了。

行货PS2被迫推迟发售

索尼的大陆版PS2发售时间也推迟至12月20日。我国广大玩家翘首以盼的行货PS2推迟了几乎半年，真是苦了大家了。虽然索尼很早就发布了大陆版PS2将会在中国正式发售的消息，然而任天堂又岂是省油的灯，它和神游公司合作的神游机抢在大陆版PS2之前发售，相当高的性价比、优秀的游戏、以及出色的汉化，再加上任天堂在我国玩家中的影响力，使得行货PS2还未上市就陷入了一个比较尴尬的局面。

整体看来，非典的确对我国游戏业造成不小打击，年度游戏业产值增长也受到影响。虽然在非典期间大多数人都被迫待在家里或者是学校，从事生产、劳动或者是学习的时间都少了许多，游戏作为重要的一种娱乐形式，倒也体现出了它的意义。不过网吧经营肯定受到了很大的冲击，因此游戏业总产值增长还是被拖了后腿。但业界成长速度依旧令人惊喜，因此受到我国政府的逐渐重视，社会整体对游戏业的态度也更加宽容。这几个明显的标志，相信以后我国的游戏业的发展会逐步走上正轨的。

重建

任天堂真的变了
昔日傲视的态度已然不再

虽然2003年的任天堂表面波澜不惊，但内里却已暗流涌动。从不断弥散的传言来看，任天堂似乎开始看重扩张的作用。收购万代股票，做其十大股东之一；谈下“生化危机”，似乎收购CAPCOM等等，虽然这些事情都没有确凿的下文，但无风不起浪，没有任天堂的意向，这些事情也不会随便发生。

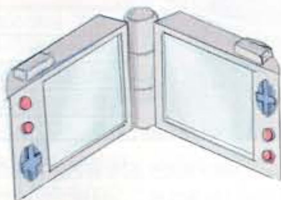
自从2002年老山内退居二线之后，岩田聪正在逐渐掌揽大权。任天堂帝国的脚步开始迈向新的领域。GBA后续机、GC停产、大幅降价促销GC等等，所有举动都不能不说是一个信号，任天堂开始坐立不安，外在的威胁压力已经逐渐渗透到公司领导心中。

任天堂需要重建，因为它直接面对了世界上两个最难对付的家伙，一个流行文化和电子产品的综合巨鳄，一个IT行业和世界软件的动力源泉，固执己见的持久战对任天堂无疑会是灾难性的，就算GC可以勉强糊口，但后续发展怎么走，恐怕连任天堂自己都不知道。

任天堂需要转换角色，需要从一个游戏霸主转向寻求市场缝隙生存的企业。现在的GBA是非常成功的商业模式，非常成功的游戏平台，但竞争在加剧，手机、PSP一直虎视眈眈，虽然索尼始终宣称自己与GBA的目标用户群定义在不同地方，但谁会知道，索尼一贯蚕食的行动会不会最终将任天堂剔除出去。

2003年的任天堂肯定在重建，重新制定公司发展战略、发展目标和自身形象，虽然它没有正式对外宣布，虽然它的游戏依旧坚持着独有的风格，但从形形色色的事件上看，任天堂真的在改变着自己。





汽车





2003年，中国汽车工业产销再创新高，累计产销汽车444.37万辆和439.08万辆，同比分别增长35.20%和34.21%。中国汽车产业的世界位次一年一跃：国家统计局今日最新研究报告分析，中国汽车产量在2003年已经超过法国，从而在美国、日本、德国之后成为世界上第四大汽车生产国。

汽车在我国，尤其是在我国城市中的迅速普及，将会逐渐对人们的生活方式产生一系列的影响。其中最值得注意的就是能源、交通网络、安全以及环境污染等方面的问题。各种配套措施的建设和完善是我国汽车产业健康发展的有力保障。

汽车不但是一个产业，更是一种观念。有车族因为活动空间的扩展，而在娱乐和生活方式上将有很大的不同。日本、美国都是把生活搭建在汽车轮子上的国家，而他们的游戏业也异常强大。开放了活动的视野，人们对游戏的接受度和理解也就更加开放和深刻。汽车的普及，也许就会和游戏的普及一起开始了。

重建 TAKARA兼并ATLUS

生存不易，相互弥补

■TIME 一 2003年3月：

以“女神转生”系列影响日本游戏业界的老牌厂商ATLUS，与日本玩具厂商TAKARA联合举行新闻发布会，对外宣布将在当年完成合并。（检索：《电子游戏软件》2003年第九期）



■TIME 二 2003年10月15日：

TAKARA在收购了ATLUS公司170万新股的基础上，占有了ATLUS40.91%的股票，成为ATLUS公司最大的股东，正式意味着这场兼并案的成立。原TAKARA代表董事、社长佐藤庆太出任ATLUS公司非常董事，原任TAKARA代表董事、副社长奥出言行担任ATLUS公司代表董事兼社长。

（检索：《电子游戏软件》2003年第七期）

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 游戏百姓奖



年度最失望游戏
魔颤2
机种：PS2
厂商：CAPCOM
发售日：1月30日
销量：45万（日本）

1代惊人的百万销量使CAPCOM深信《魔颤》是一款可以继续挖掘潜力的动作大作，而2代的登场也让忠实的玩家们早早就开始期待。但是后来的事实证明，这款2枚组的大作根本是个噱头高于素质的典型。二代优点也算明确，比如首创的恶魔之心系统，让但丁变身为魔人时所用能力会依装备的魔石而改变。魔石有属性攻击系、移动系等各式各样的特殊能力，只要装备魔石之后进行恶魔触发，就能够获得新的恶魔之力。还有可以选择但丁或露希雅来进行游戏的模式，也很新颖。但是对于前作的支持者来说，这些优点在本作致命的缺点面前，变得很不重要了。常常不知所云的恶劣视角，整体黑暗无光的糟糕画面，大幅下降的难度，毫无互动性的2张游戏内容，都让玩家大为失望。《魔颤2》在日本销量打了对折，其他地区的销量也同样不尽人意。正所谓期望越高，失望越大，《魔颤2》你不入尊最失望，谁能入选？

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 游戏百姓奖



最佳冒险（AVG）游戏奖
零～红蝶
机种：PS2
厂商：TECMO
发售日：11月27日
销量：8万（日本）

恐怖游戏现在几乎成了AVG类型的代名词，事实证明，优秀的恐怖游戏非常适合用AVG形式来表现，而《零》系列就是其中的杰出代表。2年前掀起和风式恐怖游戏热潮的《零 ZERO》，其游戏的恐怖程度与当时盛行一时的恐怖电影《午夜凶铃》可谓“有过之而无不及”。加上亲身体验游戏恐怖过程的那种真实感受，相信会让许多玩家又爱又恨。而这次系列第2作《零 红蝶》，势必带领玩家去体验更高程度的心惊肉跳。主题歌《蝶》的加入为游戏朝PS2一线大作迈进提供了有力支持，而游戏画面，摄影系统的加强，新追加的灵收集系统，特别是充满悬念又包含多重结局的故事剧情，使得本作在利用AVG概念营造恐怖游戏方面，胜过同年任意一款作品。与《生化危机 爆发》名声强于素质，《寂静岭3》过于晦涩，《尸人》难度过高相比，《零 红蝶》各方面都显得很平均却又不至于落于俗套，显然也更适合大多数的PS2玩家。

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 游戏百姓奖



最佳竞速(RAC)游戏奖 年度GC最佳游戏
马里奥赛车 双重冲击
机种：GC
厂商：任天堂
发售日：11月7日
销量：56万+125万（日本+北美）

不得不承认“马里奥”大叔的威力，也不得不承认《马里奥赛车 双重冲击》是一款非常优秀的竞速游戏。虽然我们也承认《GT赛车4 序章版》有着超一流的素质，但作为一款标价的体验版游戏，还不能体现2003年度竞速游戏的最高境界。《马里奥赛车 双重冲击》各方面非常完善。不只有马里奥、路易、耀西、瓦里奥、大金钢等多达16名的任天堂经典角色登场外，还有每个角色的固定道具可供使用，和每台车都可以前后搭乘两人，玩家可以在比赛中让后面的角色使用道具妨碍别人或辅助自己获胜，也可以让前后两人互相交换驾驶，发挥更高的战略性。此外，本作使用专门连线还可以进行最多八人的通讯对战，互相陷害又奋勇争先场面，相信任何玩家都会乐不思蜀。稳定叫绝的游戏画面，丰富多变的模式，妙趣横生的系统，这一切使得《马里奥赛车 双重冲击》在11月推出后，迅速成为最热门的游戏之一，短短2个月销量超过56万，一举获得日本年度销量第8位。

④特辑

2004年业界八大预测

2004年主机大战难有硝烟，但我们觉得2004年将是一个蛰伏期，各种硬件之争将从暗中较劲进化到实际工作。

大胆预测1 PlayStation3 请给别人一次机会！



先不管久多良木健是怎么为PS系列后续产品如何布局的，对于PS3的风传业界从来没有间断过。上到权威游戏媒体，下到民间流言飞语，PS3都一直是人们争相讨论的焦点话题。

■那么，PS3到底会在何时与我们见面呢？

不开玩笑的说，正在开发中的超级大作"勇者斗恶龙8"将会为PS3的到来铺路。如同当年DQ7以入虹之势狂销400万本，而正式宣布PS主机历史进入倒计时一样，DQ8将标志PS3入场。



■PS3非官方计划书：

——2004年E3展，发表PS3模糊硬件规格，配合某重量级游戏初期演示影像以及加盟厂商名单；
——2004年东京展，PS3详细硬件规格发表，发售日期大致确定；
——2005年E3展，PS3全面亮相，外观、价格、发售日期全部公开，并展示数款首发重量级软件影像；
——2005年东京展，PS3大量软件公开；
——2006年春，PS3全球同时发售……

大胆预测2 Phantom（幻影） 如影随形,新时代战争发动者

2003年夏天，infinium Labs对外正式宣布其全新规格的家用PC游戏主机"Phantom"将于2004年上半年在美国推出，并将于2005年登陆日本。参照10年前次世代战争前夕的松下"3DO"，"Phantom"或许就是再一次硬件大战的挑发者。

当然，"Phantom"的存在是游戏机模式一种新的探索，而探索的结果并非一定就是失败。但同主流的游戏机产业相比，"Phantom"并没有从最终产品上给用户任何全新的冲击体验，一个仅仅用来简化PC游戏使用的机器，最终能给传统市场带来的影像，我们认为应该是非常有限的。

1/采用Windows XPe内核的定制操作系统
2/采用Intel P4处理器，工作频率最高3.0GHz
3/搭配256MB DDR内存
4/搭配高性能的nVIDIA显示卡
5/采用高性能的Intel主机板
6/提供杜比7.1声效
7/提供100+GB的硬盘存储空间
8/集成RF无线通讯模块
9/集成S-VIDEO接口，支持PAL制式
10/集成10/100Mbps网卡
11/无线游戏控制器
12/无线键盘和鼠标
13/2个USB接口
14/4个游戏杆接口
15/12英尺扩展传输线





大胆预测3 掌机大战点火在即 第一回合年底收关

随着手机性能的日益提升，掌机之争早已群雄逐鹿。只要解决了能源问题，SCE的PSP十之八九会在2004年底前正式面市，而任天堂的GBA次世代机也正紧锣密鼓地加紧研发，在家用游戏主机大战仍旧模糊不清的现在，掌上游戏的争夺已经刺刀见红。同传统家用游戏相比，掌上游戏所会涉及的领域有所不同。手机拥有纯游戏机不能替代的通话功能，PSP强大的影音功能足以令任何对手汗颜，而GBA2则站在传统的基础上，像自己的家用机一样，在相当长时间内牢牢把握自己的客户群。年底之前，第一轮较量肯定开始，首战交锋，可能就是大家各有所得。



大胆预测4 畅行无阻 水货

不管索尼来，任天堂来，还是微软来，2004年的中国游戏业，肯定仍是"网游"一统天下。

社会对游戏宽容的转变，基于"网络游戏"市场的规范，所以政府首要的保护对象，不会是电视游戏。因此，在2004年的绝大部分时间里，"打击私服外挂"将是充斥我们眼前耳边的政府行动，而打击"盗版"，则因为其行动难度和收益不成比例，而在一定程度上不被重视。因此对电视游戏影响最大的水货、盗版问题，肯定不会成为政府的主攻方向。而缺乏政府的鼎力支持，任凭索尼微软有天大的本事，也是回天无力的。恐怕2004年，仍是水货的天下。

大胆预测5 最后一轮 大作攻势

随着CELL芯片面市时间的接近，和各种小道消息的散布，PS3仿佛已离我们不远。就在5年前的今天，PS在1999年掀起了除“最终幻想”和“勇者斗恶龙”外，其它经典大作面市的最后一轮狂潮。经过4年的磨合，各大游戏厂商已经对PS2硬件机能了如指掌，发挥出硬件最佳效果已经不是问题，而为了逐渐赶上新世代主机的步伐，所有主力游戏厂商也应该早已调整自己的发行步骤，力争在PS2最后所剩不多的时间里，赶紧将自己最有价值的游戏产品，以最低的成本搭售出去。从2004年2月开始，随着《战国无双》的火热登场，《鬼武者3》、《合金装备3》、《GT赛车4》、《最终幻想12》、《真三国无双·帝国》等等，一些系列无可挑剔的最强作品都将纷纷上市，而随之而来的，则是我们与它们在PS3，或者其它主机上的再会。

大胆预测6 六的轮回 FF跳槽

1995年，史克威尔突然抛弃任天堂，携《最终幻想7》加盟PS。10年之后，《最终幻想》也在PS阵营里经历了硬件的两代更迭，推出了6部正统作品。

那在一个新的十年，《最终幻想》下6部作品是否又将改旗易帜？虽然《最终幻想》不可能再退回任天堂，也不可能转投美国人的怀抱，但外向的她可能走上跨平台这条道路。现今游戏销量最大的作品，绝大多数都会推出多个平台。美国味的《GTA》既然可以登陆PC和XBOX，为什么日本风格的《最终幻想》一定要独守PS？

现在有了走不出国门的《勇者斗恶龙》坐镇，《最终幻想》可以伸缩的空间更大了。而微软和索尼这对半斤八两的对手，可能在新时代征战中难分胜负。也许，借助微软在欧美不错的知名度，似乎不是不可能的事情。

大胆预测7 满分回来 放浪冒险

最为PS上，也是PS游戏阵营中惟一一款得到日本权威杂志满分评价的经典作品——《放浪冒险谭》，已经在2003年10月份得到制作人松野泰己的证实，其续篇与《FF12》同步进行，对应PS2平台，并可能在2005年初发行。但如果FF12制造进展顺利，而实际销售成果不尽如意的话，松野泰己抛出这款使自己在公司站稳脚跟的大作续篇的可能性就会大幅提升。

此外，随着2005年PS3时代到来的可能，史克威尔艾尼克斯很有可能将尽量为PS2上最后一款大作——“勇者斗恶龙8”尽可能腾出足够的活动空间。所以赶在2004年底圣诞攻势期间推出这款作品，很有可能成为公司最后的决策。

大胆预测8 还在蛰伏 网络游戏

从2000年开始，以韩国为中心的MMORPG游戏市场呈现几何级的增长，短短几年，已促使韩国形成了年产值达30多亿美元的巨大市场。加上中国近几年的快速成长，使得日本及欧美厂商不得不逐渐重视网络带给游戏的巨大冲击。但在传统游戏魅力浓重，市场号召力强大的欧美日市场，MMORPG仍属于旁类。所谓“船大难掉头”，世界主流电视游戏市场在2004年内怕是不会在MMORPG上有什么大的动作。尽管“最终幻想”已经率先杀入MMORPG的战场。但这个掉头工作无论如何无法在2004年完成。2004年还是主流电视游戏企业对MMORPG的探索之年，并在随后的两年内，推出能够坚固过去与未来的游戏模式。

电子游戏软件 游戏百姓奖



最叫好不叫座的游戏
幻侠乔伊
机种：GC
厂商：CAPCOM
发售日：6月26日
销量：10万（日本）

本作是CAPCOM第4开发部，继《P.N.03》后，5连发新作之二。曾经参与制作《生化危机》、《魔唤》等游戏大作的神谷英树担任监督，曾经制作《逆转裁判》、《铁骑》等游戏的稻叶敦志担任游戏制作人，这个豪华的开发阵容，使得这款游戏有着超高的游戏素质。《幻侠乔伊》虽然是一款传统横向卷轴动作游戏，但却充满了动漫味道，特别强调战斗时华丽的动作表现，因此玩家在游戏过程中不仅体会到了爽快，更是获得了一种享受。举例来说，当玩家以慢动作挥出沉重的一拳打向敌人时，会看到被打到的敌人以惊人的姿势被打飞到画面角落；当玩家拉近画面向敌人展开攻击时，就算只是单纯的出拳也都会有充满魄力的炸裂音效伴随而出。游戏整体难度不低，隐藏要素不多，缺乏一定的耐玩性，加上日本玩家对于原创作品的不重视，导致了游戏销量的一路下滑。尽管如此，游戏的优秀程度不容置疑，时隔半年再度推出了追加简单模式的REVIVAL廉价版，就是想让更多的玩家体验到这款游戏的魅力。

电子游戏软件 游戏百姓奖



最佳第一人称射击(FPS)游戏奖
荣誉勋章 日出
机种：跨平台
厂商：EA
发售日：11月11日
销量：100万（北美）

传统意义的射击类游戏已经衰落，取而代之的，则是原本风行于PC上的FPS类游戏，随着XBOX的推出，更多的FPS游戏开始登陆家用游戏机，而其中在2003年最大的赢家，无疑就是以二战题材为背景，在所有全家用游戏平台上都凯歌高奏的《荣誉勋章 日出》。《荣誉勋章日出》提供给玩家的是一次真实的太平洋战争体验，玩家扮演一名海军下士乔瑟夫，在日军偷袭珍珠港的时候大难不死地生存下来，接连参加了美军在太平洋战场上对日军的诸多大型战役，包括太平洋战史上最惨烈的瓜达康纳尔战役等。为了让整个游戏能够完全贴近真正的史实。制作人与“美国荣誉勋章协会”在制作过程中召开过无数次的会议，每一次会议所进行游戏的修改，都是为了让玩家在游戏过程中完全体会当年战斗的真实与惨烈，虽然游戏图形引擎效率不高略显不足，但同壮观的二战背景相比，所有的不足都变得微不足道了。

电子游戏软件 游戏百姓奖



最佳格斗(FTG)游戏奖
VR战士4 进化版
机种：PS2
厂商：SEGA
发售日：3月13日
销量：9万+77万（日本+北美）

2D格斗游戏的没落，造就了更多3D格斗游戏的出现，VR战士系列的地位也一直是3D格斗游戏中优秀作品。虽然前作有不错销量，但是《VR战士4 进化版》在日本本土的市场成绩并不理想，既是因为同《FFX-2》同时推出，也是因为C版消息过早透露，反正这款“进化版”没有被太多人认同。其实本作的完成度非常之高，不仅游戏画面比前作再度加强，大幅缩短读取时间，完全移植的角色动作和操作感，更多的收集道具与隐藏要素，还有充满游戏性和耐玩性的全新QUEST模式，让玩家能体验街机中心的感觉，最后玩家更可以成为虚拟世界中全国比赛“格斗新世纪”的冠军。游戏中还收录500位以上真实存在的对手等待挑战，其中不乏日本VF4的知名高手，非常适合玩家练习游戏的对战技巧。《VR战士4 进化版》在游戏中体现出的完美格斗感觉，深奥又兼具内涵的格斗系统，完全是当今3D格斗游戏的最高峰。

预测：20款2004年经典游戏
全球销量过百万大作名单



GT赛车4

类型：RAC
厂商：SCE
机种：PS2
发售日：2004.4
销量预测：550万
(日本160万,美国260万,欧洲130万)

主要理由——
1.很可能是PS2历史上最优秀的游戏画面
2.体验版性质的《序章》销量就超过70万
3.全新车种收入其中，更多细致详尽的世赛道



光环2

类型：FPS
厂商：BUNGUE SOFTWARE
机种：XBOX
发售日：2004.夏天
销量预测：290万
（北美180万，欧洲100万，日本10万

主要理由——
1.前作是XBOX上最受玩家喜爱作品
2.肩负微软重托，受到微软最大力度的支持
3.前卫的科幻风格、一流的操作手感、厚重的情节背景、高超的人工智能

类型：RPG
厂商：SQUARE · ENIX
机种：PS2
发售日：2004.7
销量预测：490万
（其中日本230万,北美180万,欧洲80万）

主要理由——
1.RPG历史上全球最流行的RPG游戏
2.一流的制作水平以及众多FANS的翘首期盼
3.系列销售的一贯底线



最终幻想12

类型：AVG
厂商：Blizzard
机种：PS2、XBOX、GC
发售日：2004.3
销量预测：205万
(北美150万,欧洲50万,日本2万、韩国等3万)

主要理由——
1.游戏历史上最经典RTS游戏的首款衍生作品
2.所有作战单位均可以真实比例出现在玩家面前
3.Blizzard游戏品质值得信赖



星际争霸~幽灵



王国之心2

类型：A · RPG
厂商：SQUARE · ENIX
机种：PS2
发售日：2004.秋
销量预测：330万
（北美180万，欧洲80万，日本70万）

主要理由——
1.深入人心的动画经典名角依旧活跃
2.更加火爆刺激的游戏系统
3.上一代众多谜题将在2代解开



半条命2

类型：FPS
厂商：？
机种：XBOX、PC
发售日：2004.夏
销量预测：200万
（北美110万，欧洲80万，日本10万）

主要理由——
1.革命性的实时物理运动轨迹计算方法
2.灵活多变且真实自然的游戏方法
3.更加浓重的游戏氛围

类型：战术谍报ACT
厂商：KONAMI
机种：PS2
发售日：2004.夏
销量预测：310万
（北美150万，欧洲100万，日本60万）

主要理由——
1.系列首次加入野外、丛林战斗场景
2.讲述了SANKE过去经历过的故事
3.小岛秀夫更加成熟和执着的影视风格



合金装备3

类型：AVG
厂商：UBI SOFTWARE
机种：XBOX、PS2、GC、PC
发售日：2004.3（XBOX版首发）
销量预测：198万
（北美120万，欧洲70万，日本8万）

主要理由——
1. 前作备受欧美玩家喜爱，销量突破300万，基础扎实
2.同捆一款同系列网络游戏，物超所值



分裂细胞~潘多拉的宝盒



口袋妖怪

类型：RPG
厂商：POKEMO
机种：GBA
发售日：2004.1
销量预测：300万
（日本）

主要理由——
1.首发当天销量突破50万。
2.全球最有价值的掌机游戏
3.GBA上销售周期最漫长的游戏系列



鬼武者3

类型：ACT
厂商：CAPCOM
机种：PS2
发售日：2004.3
销量预测：190万
（日本100万，美国70万，欧洲30万）

主要理由——
1.系列销量始终维持在百万级别
2.《鬼武者》系列的终结篇,制作技术提升到极限
3.有金程武与尚官 · 云顿出席演出

2004年年度销量突破百万大关的游戏预测，是我们根据该作以往系列作品的人气度，一贯的游戏品质以及相应的游戏销量参考为预测基础，依照作品目前的实际完成度和玩家期望度为参考资料得出的结论。所有预测均以改作在欧美日三大市场销量成绩为综合指标，并预测分析了改作会在这三大市场上的销量比例。当然，这些预测销量既无权威调查，也无详细考证，只是凭借我们的经验和眼光得出的，因此并不具备权威性，只是作为给大家在年初时候，提出来一年的游戏关注焦点而已。准与不准并不重要，能博得大家的共鸣就已足以。





DRIVER3

类型：RAC+ACT
厂商：ATARI
机种：XBOX、PS2、GC、PC
发售日：2004.5
销量预测：170万（北美100万，欧洲60万，日本10万）

主要理由——
1.接近GTA的游戏风格正在风靡世界
2.系列本身的知名度非常优秀
3.非常魄力的游戏画面和游戏体验



王牌空战5

类型：SLG
厂商：NAMCO
机种：PS2
发售日：2004.夏
销量预测：130万（北美70万，日本40万，欧洲20万，）

主要理由——
1.欧美市场对坐舱驾驶游戏的推崇
2.系列一贯品质优秀
3.更加丰富的战斗任务和战斗地图



杀戮地带

类型：FPS
厂商：Guerrilla
机种：PS2
发售日：2004.秋
销量预测：170万（北美110万，欧洲50万，日本10万）

主要理由——
1.科幻＋写实的战斗风格令人欣赏
2.协作模式富于挑战
3.在借鉴现实经典战争基础上设定战场环境



NBA LIVE 2005

类型：SPG
厂商：EA
机种：PS2
发售日：2004.11
销量预测：120万（北美90万，日本15万，欧洲15万，）

主要理由——
1.游戏界最盛声名的篮球游戏系列
2.始终更新的最新球员转会数据
3.更加丰富的写实的赛场氛围和战术动作等



胜利十一人7国际版

类型：SPG
厂商：KONAMI
机种：PS2
发售日：2004.春
销量预测：160万（欧洲110万，日本30万，北美20万）

主要理由——
1.增加了六国语言的文字界面和现场解说
2.将销售目标重点放在了刚刚开发的欧洲市场
3.大批忠实爱好者坚挺的消费习惯



NFL 2005

类型：SPG
厂商：EA
机种：PS2
发售日：2004.11
销量预测：120万（北美110万，日本5万，欧洲5万）

主要理由——
1.营造美国第一运动最有历史的经典系列
2.始终更新的最新球员转会数据
3.更加丰富的写实的赛场氛围和战术动作等



DOOM3

类型：FPS
厂商：？
机种：XBOX、PC
发售日：2004.11
销量预测：155万（北美100万，欧洲50万，日本5万）

主要理由——
1.FPS游戏历史上最经典的作品
2.最强的游戏画面



战国无双

类型：ACT
厂商：KOEI
机种：PS2
发售日：2004.2.11
销量预测：115万（日本100万，美国10万，欧洲5万）

主要理由——
1.成熟的游戏模式获得大众由衷认可
2.更加贴近日本历史,更容易受到日本玩家认可
3.依旧不会在欧美地区引起共鸣



勇者斗恶龙5

类型：RPG
厂商：SQUARE·ENIX
机种：PS2
发售日：2004.夏天
销量预测：150万

主要理由——
11.超级任天堂上最优秀的DQ游戏，历史遗产厚重
2.PS2上第一款DQ系列作品
3.整个游戏进行了全面进化,很可能透露8代内幕



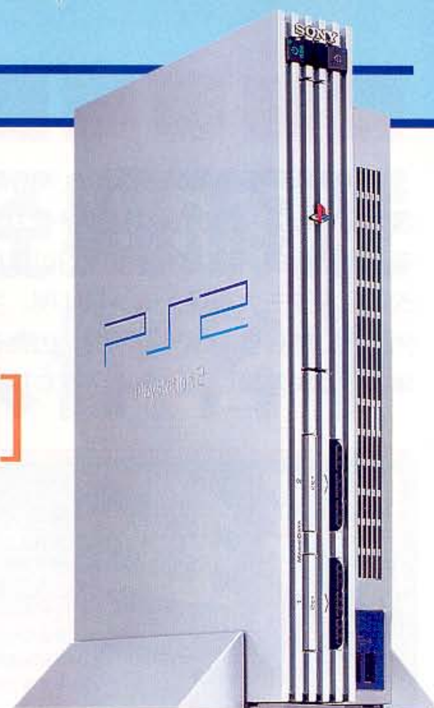
寂静岭4

类型：AVG
厂商：KONAMI
机种：PS2
发售日：2004.11
销量预测：108万（欧洲60万，北美40万，日本8万）

主要理由——
1.更加血腥惊悚的画面效果和故事背景
2.不可忽视的购买习惯
3.逐渐遭到日本玩家的冷落,使得制作重心转移到欧美

购机100问之[PS2篇]

新春究极买机攻略·问题大破解!



随着PS2行货上市，2004年也可谓是PS2的黄金年，软件制作达到了非常成熟的地步，而超大作接连不断，不少玩友也先后购入了PS2或者预计购入，但是仍然有不少购买和使用的问题心存疑惑，我们特此制作了这篇常用问答集，较一些常见问题进行了集中解答，希望对大家有所帮助。

■作者/haynes

问题01 E3已经落幕,在本届大会上给你印象最深的事物是什么?

答■ 相当典型的问题，PS2型号相当之多，每隔一段时间都会推出新的型号甚至是限定版主机，加上各个地区都有自己的型号，实在是让玩家看花了眼，不过因为老型号已经基本停产，我们在不选择二手机的情况下通常可以购买到如下型号的全新主机：

39001 美版 售价1600 （参考价）
50006 港版 售价1800 （参考价）
50009 中国大陆版 1988 （官方定价）

问题02 如何识别翻新主机

答■ 购买行货主机当然没有这个顾虑，买水货主机的话，有JS卖翻新主机，我们就有办法识别。一，风扇处有无灰尘，摇动主机听有无异声，外壳有没有伤痕等等。好了，一切都满意的话就通电试机吧。拿张游戏试试。打开碟仓，此时仔细看碟仓进出是否迅速、平稳，仔细听碟仓进出有无异声。放入游戏碟，按下复位键，此时PS2重起，注意看，如果直接进入游戏说明光头读盘很好，如果出现一串亮点后，再进入游戏，那这个光头十有八九是二手货，绝不能要。二，过于离谱的低价或者不是上面的主流型号，都有可能是翻新主机。

问题03 如何识别组装手柄

答■ PS2仿原装手柄已经做工非常精细，几乎可以以假乱真，但是实际操作效果仍然不太理想。PS2原装手柄的几个特征：1、它的背面螺钉是6个。即左右对称各两个、中间两个，注意中间的下面那颗螺钉位置要比中间上面那个位置偏右。2、手柄背面，中间应有一注模断口，断口圆心处有一圆形断点。3、手柄的十字键和SELECT、START按下去的感觉应该是柔软的，而不应该带有明显的弹出和生硬感；而ANALOG切换键不会太突出外壳，最多高出手柄外壳1.5毫米。4、手柄与PS2主机连接处的“CE”说明部分、SONY字体部分和三角型指示部分是凹面的，不是凸面；颜色为深黑色。另外手柄与PS2主机连接处末端颜色也为深黑色。 行货手柄售价200元，水货在150-170元左右，组装的则在50—100元之间。

问题04 如何有效改善画面质量

答■ PS2包装盒里附带的是普通的AV线，但是效果非常普通，此外在市面上能找到有效改善画质的S线、分量线。如果显示器有相关的输入端子的话，建议购入，而且如果可能的话，买原装的，抗干扰性、稳定性均可得到保证。廉价货虽也可使用，效果相差原装不大，但其做工粗糙、抗干扰性差、画质有时会不稳定，而且如果做工差还可能会损坏主机的输出端口。

问题05 PS2支持哪些DVD影碟

答■ 日版主机支持日本2区以及全区NTSC制式DVD,美版主机支持美国1区以及全区NTSC制式DVD,港版主机支持香港3区以及全区NTSC制式DVD,大陆版主机支持大陆6区以及全区NTSC制式DVD。不按照如上标准的话，就会出现区码错误地域限制的提示信息。

问题06 使用盗版游戏或者影碟会否影响主机寿命

答■ 盗版光盘因为采用原材料以及运输保护不当的关系，质量往往参差不齐，不好的话经常会有大段的坏数据。这样，对光驱的影响就很大了，它要不停反复读盘、纠错，负担就会加重。 但是有一点大家还是要注意：读DVD影碟时，光驱是一直工作的，它要不停地读数据。而在玩游戏时，经常是读进一个场景之后，光驱就停止工作了。所以，要是看相同时间的电影，和玩相同时间的游戏，看电影对光驱的消耗更大一些。使用盗版游戏或者影碟肯定会影响主机寿命尤其是光头的寿命，所以我们建议尽少甚至不使用盗版光盘。

问题07 使用金手指修改游戏有什么不良影响

答■ 市面的金手指一般均为光盘启动，然后输入密码使用的那种，合理使用金手指可以获得游戏额外的乐趣，比如可以观赏游戏动画或者使用隐藏人物等，多数情况下，使用金手指修改游戏并没有什么不良影响，但是少数情况可能会使游戏在进行过程中产生死机或者记录损坏等情况，所以玩家在使用金手指的时候，要做好心理准备，切记合理进行游戏。

问题08 记忆卡除了SONY生产的，其他厂商生产的可靠吗

答■ 在容量上，原厂的PS2记忆卡都是8M数据容量。目前生产PS2记忆卡的厂商已不止SCE一家，其他如HORI、KEMCO等老牌日本周边厂商也陆续加入了PS2记忆卡的生产行列。在性能上，各厂商的产品都是采用了SONY的一种名为Magicgate的技术，它是SONY开发的知识产权保障技术，能有效地确保了存储资料的安全,可防止资料意外丢失或被干扰，以往在PS记忆卡上数据丢失的情况将不会发生。此技术目前已广泛应用于SONY的有关存储产品,如



数码相机记忆棒上。所以各厂商的产品质量都是一样的，玩家可根据自己的喜好选择所需的记忆卡。

问题09 记忆卡的使用必须注意些什么

答■ 如果你购买的是SCE出品的记忆卡，正式使用前需要将其格式化一次，其他厂商出品的记忆卡则无需FORMAT便可正常使用。在使用时，切记不得在读取和保存数据时将记忆卡从主机上拔出或者关闭主机电源，这样可能会导致你的记忆卡出现数据丢失，甚至损坏，当然平常保管记忆卡的时候注意要防水防潮。

问题10 PS2如何正确开关机

答■ 开机流程：(1)打开背后的电源开关(2)轻按Reset 或者 Eject 钮(3)放入光碟。如果游戏光碟已经摆在主机里头，又不想要开机后直接进入游戏(例如要先做 记忆管理，PS 高速 or 补间设定，或者是要换片等)，则可以按 Eject 来开机，如此电源开启后拖盘会先退出，并进入系统设定画面，等待玩家的后续操作。

关机流程：(1)在游戏不读盘以及不在记录的状态轻按 Eject 钮；(2)取出光碟(2.5)按 Eject 收入拖盘；(3)按住 Reset 钮一秒以上然后放开。如果长时间不使用或是要拆卸搬运，才需要将背后电源开关关闭，一般不需要关闭。

问题11 PS2如何保养维护

答■ 首先注意PS2是精密的电子产品，不要随便拆卸。另外要注意通风以及散热的问题不要堵住风扇的出风口或放置在角落。不使用的时候记得做好防尘工作，实际证明PS2风扇好比吸尘器，灰尘是PS2光头的头号杀手。另外也要注意防水，切勿把重物压在主机上方，以及避免机器有震动或者从高处摔落。

问题12 PS2接电脑显示器进行游戏要注意什么

答■ PS2连接电脑显示器，无论是CRT显示器或者是LCD显示器，都需要通过电视卡、电视盒或者VGA转换盒才可以正常显示画面，少数液晶电视是可以直接使用AV线或者S线甚至分量线接入。使用电视卡或者VGA转换盒的效果，甚至不同牌子都有差别，这里不作专门的评测对比，所以略去。

问题13 PS2硬盘有什么用处

答■ PS2硬盘主要的作用如下几点：一，进行FF11等专用网络游戏，必须安装到硬盘上才能进行游戏。二，安装对应游戏的部分资料，可以减少读盘时间，例如FFX或者生化危机爆发等。由于PS2专用硬盘价格较昂贵(差不多等于再买一台主机)，所以一般不推荐购买。

问题14 使用PS2硬盘要注意什么

答■ 首先使用机型必须是日版主机才可以使用硬盘，其他型号都是无法实用的，如果是外接型的，请不要将硬盘卡在PS2右边凹进去的地方，可以横置或纵置，但不可斜置。内置型要确定硬盘已经装好插紧，同样不可斜置，并注意使用的火牛变压器瓦特数大于30W HDD 9.6W(不含控制电路)。

问题15 PS2可不可以进行连线对战

答■ 除了专门的网络对应游戏可以让玩家上网对战外，PS2少数游戏确实可以对应犹如GBA般简单的连线对战，方法是使用IEEE1394连接线，插入PS2的IEEE端口 (USB接口旁)，要注意的是SONY为了鼓励玩家上网游戏并且降低主机成本，5000X型号的主机全部去掉了这个端口，并且不再推出对应这种方法连线的游戏，过去最为常见的连线游戏就是GT赛车3以及多个概念版。

问题16 PS2主机执行PS游戏，是否可以使用PS2记忆卡进行记录

答■ PS游戏只对应PS记忆卡，PS2游戏同样只对应PS2记忆卡，两者不可以混合使用，惟一可以做的就是使用PS2记忆卡可以对PS记忆卡中的记录进行备份压缩，当然再使用的话，必须把PS2记忆卡的备份记录解压转换到PS记忆卡中才可进行正常读取。

问题17 PS2主机执行PS游戏，有什么加强效果

答■ 在主机系统画面，Browser 及 System configuration这个画面，按手柄的三角键可以看到各主机版本信息，按方向键到Playstation driver ，再次按三角键可以设定读取速度Disc Speed，分成标准模式及 高速读取模式。使用高速读取模式就是让PS游戏进行中，读取的速度加快。另外也可以设定纹理补间Texture Mapping，分成标准模式和圆滑模式，使用圆滑模式可以让PS的3D游戏贴图更为圆滑。当然少数PS游戏并不支持如上的加强效果，玩起来也就和PS主机上没什么区别了。

问题18 PS2主机包含USB接口，可否使用常用的PC键盘和鼠标呢

答■ PS2上的USB接口是1.0规格完全相容的，只要游戏标明支持USB介面的鼠标，而根据SONY的说法，只要游戏有支持，并不一定要使用SCEI自己出的USB鼠标才能正常使用。类似沉默的阻击手等游戏，都可以支持USB鼠标。包括在游戏中进行热插拔的动作都是允许的。

问题19 为什么会有红屏画面



答■ 最简单的描述就是使用了PS2主机不能支持的光盘格式，当然最常见的还是因为使用盗版游戏光盘，却无法读取到。另外在未改机的情况下PS2各区域的主机都无法使用其他区域的游戏光盘。日本及亚洲地区的主机只可以使用标示为NTSC/J的游戏，而美国及加拿大地区只可以使用NTSC/UC的游戏，而欧洲及澳洲地区只可以使用PAL制式的游戏，我们国内的大陆行货主机则只可以使用NTSC/C的游戏。

问题20 PS2大陆行货主机可以播放哪些格式的光盘?

答■ 播放PS2格式的CD-ROM(有NTSC/C标志)和DVD-ROM光碟 (有NTSC/C标志) 、PS格式的CD-ROM光碟 (有NTSC/C标志) 、音乐CD、DVD影碟以及DVD-RW (VR模式) 光碟。无法播放VCD影碟及CD-RW光碟。

问题21 PS2大陆行货配件是否可以对应其他地区型号的主机?

答■ 包括专用直立架、分量视频线、S视频线、AV线、DVD遥控器、多重连接器、手柄、记忆卡这些PS2大陆行货配件都可以对应其他地区型号的主机，可以正常使用。相反，其他地区型号主机的配件也可以在大陆行货PS2主机上正常使用。

问题22 PS2大陆行货游戏软件都是简体中文的?

答■ PS2在大陆推出的行货游戏软件都经过非常仔细合理的汉化，甚至是符合中国风俗习惯的本地化语言，所以每款大陆行货游戏软件都是简体中文的。

问题23 记忆卡如果出现了损坏的记录应该怎么办?

答■ 普通情况下，PS2记忆卡出现了损坏的记录是无法删除该记录的。先将其他没有损坏的记忆备份(拷贝到另外一块记忆卡)接着删除其他没有损坏的记录，当留下损坏的记录在第一格后，重新进入记忆卡画面后，会问你发现新的记忆卡，是否格式化。选择是的话，那么损坏的记录就消失了，当然所占用的记忆容量也就一去不回了。

问题24 PS2在进行PS的游戏是否支持所有的PS周边呢

答■ 除了PS所使用的多人连接器、光枪、金手指卡外，基本都可以正常使用。

20世纪经典游戏长廊

游戏的黄金年代

嘿嘿，同志们好！今天在这里要开一个新栏目，顾名思义，这个栏目主要是以怀旧为主，介绍一些上世纪八九十年代日本游戏界辉煌时期的经典游戏。希望大家能够通过我们这个栏目回忆起打那些老游戏时的昔日激情，从而间接激发起大家更高的游戏热情，投入到我们现代化打机建设的艰苦工作中去。行了，不说废话了要不该成卖大力丸的了，来，众位看官上眼！（还是卖大力丸的－ －！）



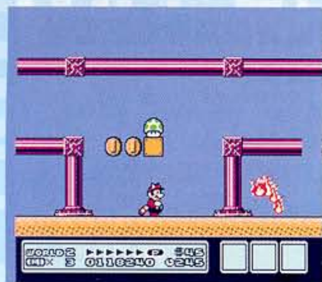
[超级马里奥3]

说起MARIO恐怕玩TV-GAME的人是没有不知道的吧，这个蓄一撇儿小胡子的大叔穿着经典的标志性的管工服出现在上世纪80年代，不仅缔造了任氏帝国的昔日辉煌，同时也引领了整个游戏业的发展，更给咱工人阶级拔了份儿。日本游戏业界最辉煌的时候，自然也少不了咱马大叔。

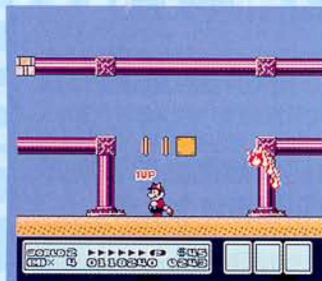
本作于1988年底在FC上推出，一改前作单调的单线游戏流程，改为自由选关的游戏行进方式，自由度得到了极大的提升。道具的种类得到了相当程度的强化，不仅仅有蘑菇吃多了的大个马里奥和饿瘦了的小个马里奥，还有狸猫马里奥，狗熊（？）马里奥，青蛙马里奥，狂喷马里奥（喷的是火），还有拿个披风满天飞的马里奥（好孩子千万不要学！一点也不好玩，真的，向毛主席保证<一脸严肃……>）。外形变化的同时，能力也得到了提升，比如青蛙服水下极强，狗熊（？？）服防火等等，在不同情况的关卡中可以发挥绝大的效果。

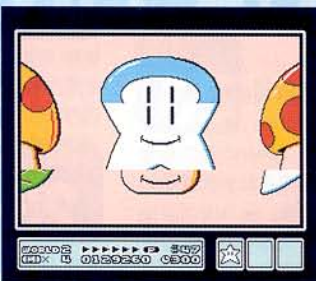
而历来马里奥系列最吸引人的地方还是数不清的隐藏要素，还记得小时候发现了某地有隐藏的金币箱或绿蘑菇时那种激动的心情，恨不得立刻跑出去满世界嚷嚷一通才痛快！这种不经意间得来的兴奋可远比现今这些某某某游戏收藏齐全这召唤兽那图鉴时的兴奋要难忘得多。老任也看准了这些拿人的地方，本作中得到了空前的强化。共96小关里藏着数不清的隐藏要素：把某地的开关押下，于是某个地方的锁就开了，以前进不去的地方就变得可以进入了；在某处跳起会顶出隐藏的砖块，从而可以升天（－ －！）进入金币仙境大吃一顿等等，隐藏路线更是出奇的多，CLEAR某些极密的隐藏关之后背景和敌人形象还会发生变化！如果单纯为了通关的话10分钟左右就能够做到，但要走全全部隐藏路线和发掘出所有的隐藏要素，恐怕就要花费数不清的时间了。啥叫游戏性？这便是游戏性！

说了这么些，其实因为年代久远，这款软件实在难觅，这就给想重温旧梦的玩友们出了一个很大的难题。其实2003年夏任氏在GBA上推出了SUPER MARIO ADVANCE 4（说起此作实在有点恶搞，大家都没见过SUPER MARIO 4代，于是诸君纷纷解囊购入，回家一玩发现是3代，大呼上当。后来仔细一看标题画面下还有个MARIO 1代可供选择游玩，原来1+3=4！我－ －XXXX！！），虽然老任立意有点胡搞，但此作结合了FC上SUPER MARIO 3和SFC上SUPER MARIO WORLD两作的优点，将画面音乐做了优化包装后重新推出，冷饭炒得还是比较香的，推荐给大家怀旧，只不过关于难度方面最好做一下心理准备的为妙……


↑找到隐藏的绿蘑菇啦！！

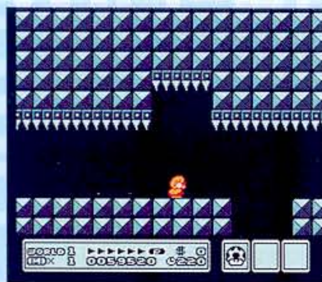

↑踩下隐秘开关才可以吃到的金币大餐。

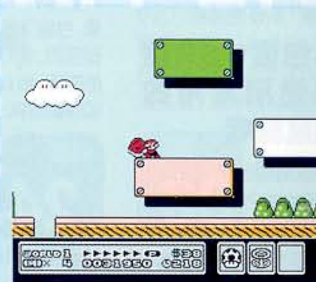

↑我吃！1UP！


↑迷你游戏的种类相当丰富，这是拼图游戏。


↑敌人也有不同的特性，这只僵尸龟就不怕马里奥喷出的火球。


↑马里奥的帮手路易，SFC版中小恐龙耀奇也有登场，不过与其说是马里奥的同伴还不如说是他的坐骑……


↑关卡中复杂的地形也是魅力之一……什么？天上掉钉板？！我好怕呀！


↑龟壳也可以当武器，没有枪没有炮敌人给我们造！


↑与BOSS龟的大对决！能胜出吗？！


↑把飞龟踩到深渊里自己借力上岸！实在是于心不忍啊！放心吧兄弟，打鬼子的任务就交给我，你就安心地去吧！

RPG幻想辞典

妖怪列岛之百鬼解读

vol.1 东瀛妖怪概谈



"听到那声音，就会觉得似乎有什么东西在那里……你会按捺不住内心的冲动去幻想那东西是什么模样，虽然看不见，但你就是知道确实有什么东西在那里？来自个体遭受到监视或威胁的恐惧和直觉，妖怪就是这样诞生的。"——水木茂《妖怪天国》



在此引用日本知名的妖怪博士水木茂大师的话作为开篇语，将我们的注意力转向到那充满诡异和神奇色彩的百鬼夜行的东瀛国度。用"妖怪列岛"来形容日本这个据说其境内有六百种妖怪的岛国可以说是非常贴切，仅是有确切研究记载资料的妖怪就有两三百种，加上大和民族又是善于幻想并热衷于怪谈，不仅有一大批研究传统妖怪的名家，更有一大帮创造好手们杜撰出新的现代妖怪。日本妖怪们的身影也不单单只流传于民间传说与小说中，更大量浮现于当今影视、动漫和游戏之中，从配角到主角甚至逐渐演变成为一种主流文化，而这种妖怪文化也随着40年前水木茂的《鬼太郎》系列漫画开始风靡日本而达到顶峰，造成一种前所未有的风潮。如今'鬼太郎'自红白机时代后再度重返游戏大家庭并分别登陆PS2、GBA和PS三大全球普及量最高的主机，也将大家的眼球和兴趣吸引到游戏中出现过的形形色色的恶搞妖怪们。

用"恶搞"的字眼似乎不大符合大家印象中的传统妖怪们，那些都应该是恐怖的，但恐怖并会迫害人类的却在日本妖怪传说中并不多见，顶多也就是恶搞，相反有的甚至还能和人类成为朋友，这便是日本妖怪的最大特色。而日本妖怪传说的起源，相当一部分也源自于我们中国，据资料记载，"妖怪"一词便是在江户时代由中国传入日本，而在这之前则都是以"化物"或"物怪"称之。较有代表性的便是我国的九尾狐远渡重洋成为日本列岛的大妖，而我国古代传说中的河伯，也由其族下名叫九千坊的头目率族部到达日本，也就是闻名的河童。妖怪的神化性，也就确定了日本妖怪在民间也拥有像神明一样受人供拜的地位，根据日本妖怪民俗学创始人柳田国男的说法，妖怪是被贬到凡间的神明，正好又与我国道家'谪仙说'相近，河童原本就是河神，而天狗也据说是因为犯了天条而被贬到人间成妖，虽然由神明降格为妖怪，但其在民间享有的神的色彩却并未有丝毫的退减。

妖怪数目众多，必然也就涉及到其分类，方式有多种，概念上较为基本的还是依照妖怪民俗学分为"传承妖怪"和"创造妖怪"。传承妖怪即至少流传了两个世代以上的并被学界所承认的传统妖怪，比如河童、雪女之类，这将是我们介绍的重点；创造妖怪则大多是文学杜撰出来的目部分还受著作权保护的妖怪，而这类妖怪的范围目前已从单纯的文学小说扩大到动漫、影视以及游戏领域。另外还有依照其基本属性分为水、火、风、暗、悍等几类，相信这是大家在许多RPG和SLG中经常见到分类方式。不过目前在日本妖怪学界较为奇重的分类方式则是根据鸟山石燕大师的妖怪图鉴系列画集，比如极具盛名的《画图百鬼夜行》、《今昔画图续百鬼》等，我们将在后文作具体介绍。

至于妖怪文化，也成为当今日本青少年次文化的主流，遍及动漫、游戏以及周边模型，如动漫中的《阴阳师》、《大夜叉》和《幽游白书》等都是典型的代表，而游戏中的《真·女神转生》系列也充满了大量的妖怪身影，热销的周边模型则是随处可见可爱的鬼太郎和他那帮恶搞妖怪伙伴们。

在我们系统地百鬼解读之前，有必要认识一下几位日本妖怪学界的知名人物：

(1)鸟山石燕(Toriyama Sekien) 1712－1788，本名佐野丰房，江户中期的幕府御用画师，乃平安朝时狩野流派绘师喜多川歌磨的弟子，以善画妖怪而闻名，并也曾为著名的阴阳师安倍晴明作画，其所绘系列图鉴更成为学界的妖怪分类标准，代表作品有《画图百鬼夜行》、《今昔画图续百鬼》、《今昔百鬼拾遗》、《百器（鬼）徒然袋》等。



(2)柳田国男(Yanagita Kunio) 1875－1962，兵库县，日本妖怪民俗学创始人，从事民俗学田野调查的第一人，其将妖怪研究视为理解日本历史和民族性格的方法之一，毕业于东京帝大法学部，其后成为大学教师并在二战后将研究妖怪为主的民俗学推成为大学的正式研究学科，被尊为日本民俗学之父，享有极高的威望，代表作有《远野物语》、《妖怪谈义》和《日本の昔话》等，并被后人整理和收录在全32卷的《柳田国男全集》中，这也是当今日本民俗学研究的重要参考文献。

(3)水木茂(Mitsuki Shigeru) 生于1922年的鸟取县，原名武良茂，人称妖怪博士，知名漫画家，妖怪研究学者，世界妖怪协会会长，是当代妖怪学界最具影响力的大师级人物。于1957年来到东京并开始其漫画创作生涯，最有名的代表作品便是于1959年开始在讲谈社《少年Magazine》开始连载的以妖怪为主题的《墓场の鬼太郎》，从此开创妖怪复古热潮，以鬼太郎为主题的游戏也于90年代初在各机种相继发售，其他作品如《河童三平》和《妖怪大作战》等都相继改编为电影或动漫影视作品，并撰有《日本妖怪大全》、《妖怪画谈》、《妖怪天国》等著作。

(4)京极夏彦 1963年生于北海道，日本当代知名妖怪研究学者，自封为京极堂主，爱好收藏古书，其代表著作有《妖怪画卷》、《晓斋妖怪百景》等。

根据以鸟山石燕作品《画图百鬼夜行》、《今昔画图续百鬼》、《今昔百鬼拾遗》、《百器（鬼）徒然袋》以及竹原春泉的《绘本百物语》为主的文献分类，全部共记载251种有确切称谓的日本传统妖怪，而《绘本百物语》中的44种妖怪基本上则是水木茂《鬼太郎》系列中出现过的妖怪们。

这些妖怪们都将是从下期起我们陆续将要为大家详解讲述的，下期将要介绍的将是大家熟悉可爱的河童，也称水虎，关于他们的一系列经典的传说，敬请关注！

★在很多游戏中都出现过的雪女，boss级别的妖怪。

★可爱的鬼太郎和他的恶搞妖怪朋友们。

★传说曾被满明寺赤峰和尚打败过的河童头目九千坊，请留意我们下期的详细介绍吧。

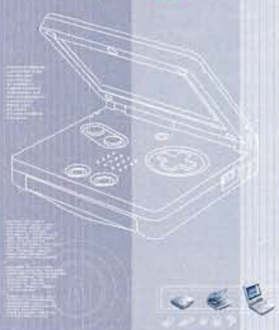
★桥姬可绝对是恐怖型的妖怪，收录于《今昔画图续百鬼》中的卷之上"雨"，招惹上她可没有什么好事哦！

文/nakazawa



次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



一套三册，网罗2003年掌机软硬件及周边外设。精华攻略，别册为国内汉化游戏及掌机秘技大全，国内第一本GBA权威年度典藏

标准掌机典藏·2003

■定价20.00元 已出版



樱大战全新内容，双DVD大容量，高品质制作。樱大战三折扇，樱战玩偶等珍贵收藏品。制作人声优签名迷你海报，特制豪华外包装盒。

花组浪漫夜DVD

■定价25.80元(含挂号费) 已出版



大人气偶像哆拉A梦权威收藏。收藏品之多，之精，之奇令人叹为观止。清新可爱，纯美享受。

收藏哆拉A梦

■定价22.00元 已出版



哈，终于加印第五版！国内第一盘动画金版MTV，最经典的十余部动画MTV加同名CD加完美中外歌词对照，收藏价值极高，怎么可以不买！

动感新势力 金版MTV第五刷

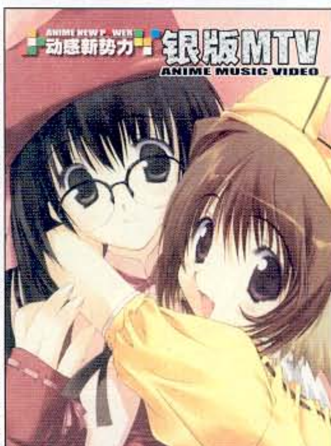
■定价9.80元(双光盘) 已出版



全新改版190面全彩，赠品超值。GF取悦计划，天外魔境与日本文化，PG工房，口袋妖怪 火红/叶绿，逆转裁判3，马克思 佩恩，恐怖惊魂夜等

掌机迷(10)

■开心价：10.00元 2月20日 出版



14首经典动画MTV及同名CD大集结。经典得不能再经典，感动的不能再感动。AKIRA承诺，绝不比再版5次的金版MTV差。抓住AKIRA，让他兑现诺言！

动感新势力 银版MTV

■定价9.80元(双光盘) 3月 出版

电玩动漫经典CD

A01 最终幻想1-10(已售完)	A04 红宝石MTV
A02 樱大战	A05 超时空要塞
A03 恶魔与天使	A06 动漫电玩金曲集
B01 樱大战2	B04 最终幻想XI
B02 高达经典名曲(已售完)	B05 合金装备本质
B03 最终幻想X-2(已售完)	B06 任天堂全明星交响曲
C01 吉卜力动画主题曲	C04 KONAMI游戏金曲集
C02 动漫歌曲精选集	C05 街霸3音乐精选集
C03 寂静岭珍藏音乐	C06 王国之心音乐精选集

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

花组浪漫夜DVD(含挂号费)	25.80元
SNK的历史DVD(含挂号费)	25.80元
铁血街头DVD(含挂号费)	25.80元

动感新势力

2003年第2期单光盘	6.80元
第3、4(少量)、10期(第二刷)12(少量)	8.80元

掌机迷

第2、3、4、5、6、7、8、9、10	10.00元

电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23、24、25、26、27期双光盘8.80元。其余各期已售完。

28(DVD+CD)、29(DVD+CD)期	9.80元
动感新势力金版MTV(第五刷)	9.80元
动感新势力银版MTV(3月出版)	9.80元
游戏的设计与开发(第二刷)	50.00元
标准掌机典藏.2003	20.00元

电子游戏软件

2003年3、7、8、9，每期8.40元。13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王国之心CD)16期(VCD+特制团扇)17期(足球CD)18期、19期(史克威尔经典音乐CD)、20期、21期、22期、23期(FF水晶编年史CD)24期 9.80元

2004年第1、2、3、4期	9.80元
5/6春季合刊	19.60元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

新游戏批评19辑(4月出版)	6.50元
收藏哆拉A梦	22.00元
樱大战典藏纪念(极少量)	15.00元
电玩新势力红宝石MTV	8.80元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

迎新春临时特别号

天下玩家 笑谈人生 家长会

闯关族的家

绝杀支持任天堂的问题人物机密邮箱 game@gameach.com 问题编辑/风林

上期已经放话了，这期要来点新鲜的，这不，一直举棋不定，最后搞了一个这样的伦类两别的东西出来。虽然标着“特别”二字，但是版面上恐怕冷不丁还真看不出什么区别。先别说木头懒，只不过要真让我改掉这个版面一时还有点舍不得，好歹再用一期好了。咱们还是看内容如何吧。另外，根据一些读者的强烈呼声，闯家将会陆续恢复一些广受好评的小版块，例如“唠嗑吧”等。希望这一期能够真的蜕脱掉一些腐旧，带来更多新风，甚至如果可能的话，希望闯家的变化能够体现在每期当中，不要给自己定个死套套的好。

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 NinClub.com

电软招牌大菜的可怖绝杀



木头 二月份好游戏太多了，不知道各位会选择哪款来满足自己。木头已经亏待自己好几个月，趁这次机会如果再不收款新作就有些说不过去了。如果时间允许的话，鬼武者3是一定要收的游戏。这款游戏应该说是CAPCOM在2004年内发售的最重要的游戏，这个财年是否能够赢利大概全要靠他了，一定要过百万啊！！！！！！

邮购服务重中之重

年后以来，邮购人数暴长，邮购数量爆多，让杂志社有点难于应付。尤其是游戏周边和动、漫周边，受欢迎程度出乎杂志社的预估。总的讲，《电软》邮购的价格是比较有竞争力的。像4MGBA记忆卡，市场上大多卖60元一个，《电软》特价优惠39元。这差距是比较大的，真正是让利于民。最近，特工黄在抓两头。一个是货源，这期添了十几款新的动、漫产品，产品吸引力和档次都有提高。另外就是售后服务，可称重中之重。

邮购是比较麻烦的事，别的不说，备货就较为困难。那么多品种，很难预测进货数量。临时追加时间就比较难保证。而杂志公告要半个月以上，信息滞后读者很不方便。杂志近日将开通WWW.VGAME.CN网站的网上商城，上面有关于购物情况的及时信息。大家有问题，可以上网查看一下，心里就有个数。

投诉目前有三种形式：网上、电话、写信都可以。网上会快一些，杂志规定三日内必须答复。

信誉是商家的生命和最大资产，我们清楚，也因此而为之着急。

——关键语：有关购物的所有问题都可以上WWW.VGAME.CN解决

多罗不会失望

这期《电软》合刊还没上市，风林也不敢随便预测销售情况。据风声，有人在摩拳擦掌，一定要抢购这期合刊。是否爆卖先不谈，合刊内容先不谈，就多罗而言是挺值的。有些网站5厘米高的多罗要卖15元（不算邮费）。这次赠送的多罗不但头大（笑），而且做工没的讲。风林比较喜欢多罗，希望大家都喜欢。至少送给别人，别人能喜欢。

下期杂志（第7期），除VCD外，还要送两件礼品，是否喜欢不说，超值两个字是当之无愧的。

对了，这期《电击收藏》有好大变化，请务必看一看啊！喜欢不喜欢都来个信儿。下期还会变。是否精彩不论，是创新就应捧场，鼓掌。

——关键语：值得期待，《电软》第7期送3件礼品！

惊人的《动新》

记得前几期，风林一直大肆吹捧《动新》，崇拜AKIRA。《动新》还真给脸，每一期印数都增长，每一次都一销而光。在这个不景气的冬季，成了一道独特的风景。

告诉大家两个好消息：一、《动新》金版MTV第五版已于近日加印。二、《动新》银版MTV将于3月初面市。AKIRA承诺"绝对不比金版MTV差"。还是那句话，相信AKIRA！

——关键语：动新银版MTV制作接近完成。

我不下地狱谁下地狱

1月16日--18日，在北京展览馆召开三天的CHINAJOY游戏展，风林印象有两个：规模真大，人真多。这次展会无疑是中国有史以来最成功的游戏展。应该是仅次于美国E3和日本东京游戏展。赶上E3大概不容易，超过东京游戏展还是有可能。强者愈强应该是定律吧。

《电软》展台无疑是本次展会中媒体规模最大，布置最精美，参观人数最多的展台。风林一生最怕的事就是出头露面，被人品头论足。不过为了革命利益，只能"下定决心，不怕牺牲"了。幸好有星川朗人助阵，有《电软》诸同仁鼓劲，更难忘那么多玩家的热情支持。

有点上瘾（笑），哪天外地举办游戏展，风林一定再现一回眼，和外地玩友欢聚一堂。

——关键语：小编开始"练习"抛头露面。

江湖召集会

《电软》又要招兵买马了，十年《电软》老一代渐次淡出，新生代要暂露头角。人才是企业之本，是《电软》安身立命之处。召集令放在封二、插一，充分显示《电软》求贤若渴的决心。工资收入不低，但要忙你昏天黑地。喜欢游戏又精力过剩的兄弟们，快上！

——关键语：《电软》招聘编辑和美编。

知道多点好

●2月3日《花组浪漫夜》DVD上市，包装制作一流水准，赠品丰富，樱迷必备。 ●《标准掌机典藏2003》一书三册，GBA迷的宝典，2月14日全国发卖。动作要快一点！原因：风林编的（笑）。 ●新的动、漫周边品质高，价格低，不少是日本原装，值得关注。GBA记忆卡（4M）39元优惠活动月底结束，有需要别错过。



唠嗑吧

● 对于编辑们我要说一同志们辛苦了；对于游戏我要说——你出你的，我玩我的；对于业界我要说——商场如战场，你丫也一样；对于玩家们我要说——游戏尚未成功，咱们仍需努力。（北京 杨艳鹏）

● 胡乱猜想：捉猴被禁的原因，今年是猴年……（上海 王禹明）

● 好高兴哦，今天终于等到了樱花大战的典藏DVD，在我画了三个十字后打开封皮，如愿得到了我的SAKURA！而且赠品丰富，比之VCD版强就一个字！！最后强烈要求机战典藏……（上海 高春杰）

● 今天去了一次PS2的卫星店，已经有捉猴啦，服务员也很热情，试玩游戏的人也很多，还有甚者将其接在了投影仪上玩，很多人围观，我也上去玩了捉猴，还玩了ICO，真想再买一台啊，里面还有游戏的介绍单，有四台可以试玩，还有一台在放DVD，对应周边也有了，PS2应该会有美好的前景。（上海 Snake）

● 其实如果有KOF典藏的话，我保证。卖的绝对不比FF和生化差。看看以前的电软中国街机排行榜就知道了。风木木呀。能不能想办法出本KOF典藏呢。（濮阳 phoenix750）

● 祝《电软》十周年生日快乐！希望那些骨灰级的刊物如《94典藏本》等能重新出版呀！（南宁 周云鸣）

● 我决定不买电软了！！坚决不买了……哪怕我买了7年了……那我该买什么呢……游戏要玩的……攻略要看的……不买?时事要清楚的……点评要看的……要不游戏买糟糕的……买不?嗯嗯……考虑中……木头这个家伙很有意思的…………星川挺恶搞的...7年了啊！我还在犹豫什么，不是说了不买了么……好……下辈子坚决不买电软了！（浙江 耗子茶）

● 我认为杂志现在的包装有问题，那个塑料袋有问题。在许多书店，老板都不让把那塑料袋打开。这样的话都无法了解实际内容。我们这些老读者没有关系，但在发展新读者方面，可能会是一种阻碍，还很不方便。（石家庄 谭思洋）

● 有谁还玩SS等退伍机种? 介绍几个好游戏? 现在都没的买了，可怜啊！（杭州 麻之花）

● 每次放假回家都吧心爱的PS2带回来和同学、好友打杀一番，觉得这样的感觉好温馨，现在觉得生活中PS2已经像厕纸一样离不开了。她是我身心劳累后的最佳消遣.看着一个个对战WE的瞬间，大家一起攻克波斯王子的画面，好感动……（上海 绝对零度）

● 每看电软6年，居然头一次回家！！我一直在观察，发现木头是个很视觉系的玩家啊！在家中，你曾经用大图面"期待"，"推荐"过诸如"魔牙灵"等游戏，结果它们的表现皆不尽如人意。我也有类似遭遇，就是我喜欢的游戏市场风评都一般，比如PS时代的"封神演义"我就很爱玩，也是我玩的最久的一款SLG了(平时基本不玩)，难道我也患有"审美疲劳"(笑)……（沈阳 刘宇光）

● 对游戏是从小就迷恋上了，但是现在的我再也找不到以前那种对游戏的狂热感觉了。不知风哥是否也有过这种感觉? 有时我对我身边的朋友感慨，却换来的是句"小子你长大了"。有时我真的很郁闷，怀疑自己对游戏的那份执着。（运城 冠冠）

● 我前几天与师兄去了漫画展后，于是顺便去看看在中华广场的那间PS2的专卖店。那里还挺多人在试玩的。看了一会儿后，我有些感慨，说了句：行货的玩不了日本等地方的正版真是太什么了。我的话音刚落，那里的一个售货员GG就对我说：加直读嘛。我顿时无言以对。（广州 雪批）

● 在下想提个意见：电软的攻略质量好像大不如前了，要不就短短一面，要不就款款数张。看简短的攻略好像在看高人的卖弄，点到就止却不疼不痒，没有起到攻略的指导作用。（南昌 陈湘凌）

● 中文游戏给分太高了，以后比ico强的中文游戏多了。难道全打上gold?希望能提高标准，给以后的游戏留有余地。（哈尔滨 刘楠）

● 在电击中看到风兄玩街霸，觉得你也太菜了，要是我的话，绝对会选沙卡特，用TIGER SHOW打拜他！（武汉 刘玉）

● 家，一个温馨的字。在外的朋友可能很敏感，每当有人有意或无意的将它提起时心中不由得会产生一股酸意。我还是一个学生，除了父母那个家外应该没有其他的家了，但我有，很久以前我就已成为了那个家中的一员，家中的成员们彼此信任互相帮助。在这个家中我体会到了除父母爱以外的爱。可因为种种原因我已很久没回家了，我想家中的你们。过年了，不管怎样我也要给家里写封信。望家中的你们都好，我想你们，我爱你——家。（天迹 想家的人）

● 格斗游戏，被遗忘的角落……（河北 clark.j）

● 回函卡可否改进一下，每本电软一个序列号，然后用序列号可以在网站上进行有奖投票嘛！！可不可以考虑一下呢，今天都30号了，我们这里这期电软和掌都没到，是不是又推迟了一_-b（四川绵阳 Mr超）





广西 庞浩然

老师与学生

学生："老师，您毕业多久了?"
天才老师脸红："很……很久了。早上多喝了点水……"
学生无措：不是问您憋多久啦！

老师：七除三 等于多少?
天才学生：不三不四！

老师：十字军东征时，为什么士兵要穿十字型的盔甲?
天才学生：为了让敌人瞄得更准，所以十字军东征无法成功。



CHINAJOY展会最后一天本刊工作人员与在场读者的大合影，这里可以找到木某，象某，星某等人…如果你还想知道其他人的话……嘿，对不起，打死我也不说……

如果问起这次CHINAJOY最吸引眼球的节目的话，那就一定是来来往往，徘徊于各大展台前的形象小姐了。由于在本期特辑中因页码原因而未能将这部分收录，因此这个“美女秀场”的任务就自然落在了木头肩上。作为特别的一期杂志，特别的一期闯家，我们做这么一个特别的图片展应该不算过分吧？不做实在说不过去……好，那么开始吧！（注：左边这张图片可不算在内哦～）

美女秀 CHINAJOY



一开始想了半天也没有给自己找到一个合理的，在闯家中刊登MM照片的理由，但如果不去给这些照片找一个版位的话，那显然又对不起我们这次派出的记者们的辛勤汗水，每一组镜头，每一组成像，都包含着太多太多的不易。尤其是作为中国最大的国际性游戏展会，作为媒体我们又怎么能够错过这一道道展会上最靓丽的风景？一年一度，这些图片资料。都会成为我们美好的回忆。

卡普空的3种魂 CAPCOM

作为街霸系列三个重要的男性角色，隆、肯、豪鬼一直在广大玩家中拥有较高的人气。三人如出一辙的招式却演绎出截然不同的风格，这三种风格也正是卡普空制作游戏的三种特色，更是其骨子里涵蕴含的三种"魂"。

身着平和朴实的白色道服的隆沉稳老练、底蕴十足，作为许多玩家心中《街霸》系列永远的主人公，隆代表了卡普空对出品的游戏一丝不苟的严谨态度。这在《街霸Ⅲ.3rd》中得到了最完美的诠释和升华，此作是卡普空对十几年来2D格斗游戏的一次总结和完善，游戏将各种游派的格斗家用最合理的系统联系在一起，提供最缜密的平衡性作为游戏的规则，使本作成为了2D格斗这一金字塔的顶尖之作，像隆一样在毫不张扬的外表下散发着久经锤炼、终成正果的霸者之风、王者之气。

如果说隆象征着平衡性的话，那么肯无疑代表了卡普空的表演性。这位来自美利坚，喧哗活跃的格斗家毫不掩饰地用张扬的红色表现内心的狂放个性，这种性格在卡普空的《XX对XX》格斗版及《幻侠乔伊》中有着很好的体现。两款游戏画面炫丽无边，用色鲜明大胆，且角色美式风格十足，"VS"中美日明星大乱斗的混乱场面令广大玩家把手柄按的不亦乐乎。而viewtiful的乔伊凭着红火的内心驱动下火红的身躯在古版的GC上打出了红红火火的一片艳阳天。可以说肯即代表了卡普空游戏美式风格的一面（这从每届"VS"比赛美国玩家大胜日本代表就可见一斑），也代表了卡普空社内的一股新生的制作力量。

最后轮到豪鬼了，就像紫色带给人的神秘莫测一样，长相奇怪的豪鬼给人的感觉也是不可捉摸。天尊笔下的AVG四天王（生化、恐龙、二鬼）便是这一精神的产物。再加上《逆转裁判》及制作中的《杀手7号》这种另类噱头，卡普空玩弄玩家神经和理智的手段不断翻新，让你永远猜不透大师的心思。

其实这三种"魂"也正是产生于卡普空社内的王牌制作人，并改变了他们各自的命运，最明显的例子就是冈本吉起的离去了。这位卡普空的开国元勋因在新时代没有能够认清形势，不愿受制于潮流而负气出走，像隆一样继续着自己孤独的求道之旅。而像豪鬼一样古怪的三上和似肯般豪放不羁的新锐制作人神谷英树则深知装成大师的八字要诀：特立独立，哗众取宠。一度仅着有限的资本在世界招摇过市，见索灭尼。直到近来才有所收敛，开始随起大势了。

对于我等爱好游戏，推崇天尊的广大玩家来说，当然希望卡普空的三大斗魂能够相互融合，互相促进。取彼之长，补己之短，为玩家奉献更多更好的游戏。可喜的是，在卡普空前段日子发售的《幽谷对泰坦斯》中我玩到了这种融合的趋势，VS系统高达版是卡普空对高达这一光辉形象的再创作。将人气动漫资源与本社严谨风格相结合，在各经典机体充分作秀的前提下保持了游戏的平衡性，只要你不讨厌水壶脑袋就一定会喜欢上这游戏，且本作销量看好。但愿卡普空能在这动荡的年代保住隆、肯、豪鬼三人体内蕴含的镇社之魂，早日摆脱泥潭，重回业界巅峰。

毕竟，我们已经失去了一个"真"的世嘉，不想再没了卡普空。

文/ 北京 陶杰



疯林我想问一个白痴问题，木头和疯兄是同母异父的兄弟，还是同父异母的呢？（众：狂晕，他们是同一个人，够白痴）哦，疯兄请不要见怪，我只是看你和木头一模一样，所以有点疑问。哈~

疯兄，玩笑到此为止。我在《电软》上认识你，我就再和疯兄谈谈我对《电软》的个人看法，要不此信真的就成为浪费时间的垃圾了。本人也没有浪费疯兄时间的意思，只是希望可以和疯兄一起快乐。

《电软》我个人认为，内容有点下降，不过制作、用纸、光盘和海报的赠送等的确还是超值的。如果只有质量上去了，而内容却打折，我想就太不应该了。我建议，加大对实用文章的选择，多些贴近玩家的文章。内容有点向PS2一面倾，当我买《电软》的时候，我会发现《电软》的二分之一或三分之二都是关于PS2的广告或是攻略等。但对于《电软》的支持，本人还是每期必买，只是该看的内容越来越少，可能是PS2新闻多的缘故，我们读者也应该谅解，希望内容丰富一下吧！

另外，《电软》的栏目过于杂乱，现在《电软》可能出于习惯，每期必买之外，可能再过不久又要养成一个习惯，就是只看三个栏目：游戏新闻眼、闯关族的家、龙歌热线。有必要的时候看攻略、秘技等。东游记和游戏流行巴士GO完全不看，可能是我的知识面小，科普园地像我这样的普通玩家根本看不懂，笑！

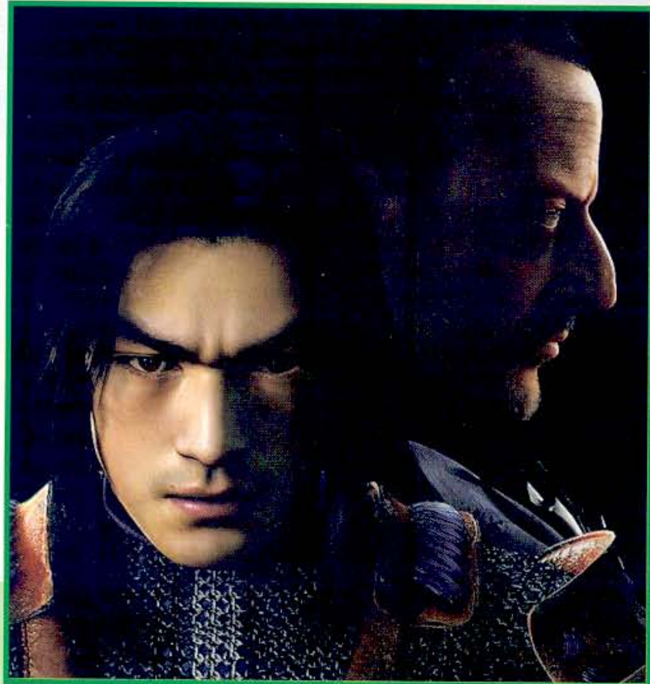
我建议应该加个游戏红颜栏目，里面讲许多游戏中英雄人物的爱情故事，有利于我们这些玩家有丰富的感情生活（经常看见有玩家说和XX游戏机结婚，我晕）。**(黑龙江 谢春明)**

木头比较同意谢读者的看法，内容方面我们的确有些劣势，这也是我们今年要着手解决的问题。我想不久大家就可以明显看到我们的实际行动，本期我们就一连推出了六个全新的栏目，力求带给大家更全面更具可读性的内容。比如本期开始全力主推的"女性游戏花园"栏目由本刊第一位女性编辑飞月一手策划主持。同时，我们在制作的形式上也会有全方位的变化，希望能够每期都给读者带来新的感受。

其实我们对自己的缺点认识还算深刻，也知道我们在某些环节上的薄弱，但这并不是说我们明知故犯而放任自流。电软今年一定会给广大读者带来新的感受。

（1）请风林推荐一款价格适中的方向盘（偶本想购入GT force PRO的，可当偶在网上论坛里看到那令人咋舌的1600元时，偶的心便彻底的凉了）；（2）希望风林或其它小编出一本《PS2典藏》。这本书里主要介绍的是PS2的硬件性能、周边、保护方法和早期的PS2游戏。原因是偶认为PS2是在一年前才被广大中国玩家所认识的；偶就是个例子，而且在偶家周围的市场里也是一年前才摆出PS2的；（3）不知偶是否患上了"游戏厌烦症"，家里有PS2和GBA，而且还有忍、生化危机爆发、真·三国无双3等好游戏，可偶宁愿看无聊的电视剧也不愿玩游戏，现急需风林开个药方。最后，给《电软》提个小建议：目前和《电软》制作水平相差不多的TV游戏杂志有很多，《电软》如果不继续前进的话很有可能被其它杂志抢走读者。所以《电软》要想保住"最强TV游戏杂志传媒"这一称号的话，就一定要大胆创新，制作出有《电软》特色的杂志。失败不要紧，停滞不前才是最可怕的。**(北京读者)**

1、最近方向盘似乎非常好销，好几次去游戏店闲逛都看到有玩家买入GFP，在现场看别人使用的时候木头觉得这款方向盘的做工还算不错，但是否值那个价钱则还要看玩家自己了。当然，现在市面上也有很多其他品牌的方向盘在销售，但风林自己并没有亲自使用过，不敢胡乱推荐；2、这次风林和PG工房全力制作的标准掌机典藏搞得编辑们是心力憔悴（笑），大概要缓一缓才行。至于是否有必要推出PS2的典藏刊物，我们还需要再做计划，主要还是取决于读者的需求；3、这位读者的状态和前一段木头差不多，也是家里落着好多游戏却没有下手的心思，不过最近随着游戏新一轮的发售热潮的到来，木头的游戏心情有些蠢蠢欲动了。尤其是"鬼武者3"无论从各方面看都可能会成为PS2软件阵营中最出色的动作冒险游戏，非常期待，如果时间允许的话，鬼3这一次是一定要花时间完成的。其实游戏还要看个人的心情嘛，没有心情游戏的时候倒也不必勉强。现代人的娱乐方式多种多样，游戏这种将玩家困牢在狭小空间的虚拟体验已经不能满足新玩家的需求，而老玩家的游戏热情也随着时间的消磨渐渐淡去，解决办法近期出台（笑）！



2004年新气象，改得挺爽。家里又是贴瓷砖，又是装门框的，很热闹呀！在此祝家越来越大，大到变成“电子游戏闯家”才好呢！

在游戏展上终于看见了你，怎么说呢？感觉与书上那个情圣秃子不一样，给人一种很野性的感觉（狮子？），但再怎么说，也是看见了，要不是后面的人跟免费发PS2似的往前挤，我就“咔嚓”一颗人头落地……不是不是，是照一张照片。

说实话，你们应该发大大的口袋，越大的越好。中国人看外国的学了不少的好东西，这口袋就学的很好，你们为什么不来一两千个呢？

PSP真的只有4000元吗？我可是憋足了劲攒，并且“新世纪攒钱战士MONGELION”始动。为了PSP，为了一切，上！但不知一年能不能攒4000元。

另外，我的E-MAIL：ngc@vip.sina.com，希望PS2@vip.sina.com可以与我联系，并希望所有玩家来交友，邮箱名特殊者优先。（北京 OTO9）

这次展会我们事先已经预料到会成为大纸口袋的海洋，最后的下场大部分都是折坏或卖了废品，与其这样还真不如送一些物件虽小但重在实用的小礼品上，便于携带，拿起来比较方便……



PLAY 的 STATION

四川 彭屿

嗯，说起PLAY STATION，其实也没有必要多说。就算我说得再多、再专业，那也只是一堆让诸位耳膜受罪的废话。因为，经过了PS和PS2，我们对这个词的熟悉程度似乎已经远超FC了。

但，这里我要说的不是这两款红得发紫，紫得发黑的硬件。而我要说的是“机厅”（这里谈的“机厅”只限于家用游戏厅）。可能用PLAY STATION来形容“机厅”有些不恰当，但出于某些情感因素，就姑且允许我这样用吧。

“机厅”的发展在很大程度上也折射出了国内TV GAME发展的道路。但我明白，以自己浅显的阅历是没有什么资格对其妄下评论的。我只是想借用自己幼嫩的笔墨加上自己亲身的经历对其发展做一个简单的概括。

PART.1梦的开始

10多年前，那时自己还没上学，因为自己那时只是一个成天挂着鼻涕满街跑的小孩。每天最大的娱乐就是吃完晚饭，带上小凳子到隔壁阿姨家看彩色电视。那时也看不懂电视里演的是啥，只知道这东西很神奇，又有图像又有声音，反正比家里那台只有如牛叫般的晶体管收音机强上N倍。

当年夏天，表哥放了暑假，于是老妈就把我送到表哥家玩。每天我要做的就是跟着表哥屁股转，他去哪儿我就去哪儿，希望他能买些糖给我吃。表哥也很负责，除了每天按时欺负我外，他也把得到的零用钱分一些给我买糖。一天，表哥说带我出门玩。当时在家热得全身裸体的我只穿了条裤衩就跟他出去了。转了几个弯儿，倒了几个拐儿，表哥把我带到了一排平房前的一块空地上。这块空地，横着摆了6台我在阿姨家看的那种彩色电视机，但是放的不是平时看的那种节目，而是些五颜六色的小人，有的拿着刀、有的拿着剑、有的还会飞……电视机前放了一个四四方方的盒子，从盒子四周伸出了四五根线，一根拉在电视上，一根接在插线板上，还有一根连了长方形的板被坐在电视机前的人拿着。我再看看其它的五台都是这个样，不过那些拿着板的人表情却各不相同，有的皱着眉，有的张着嘴，有的鼓着眼……对于我来说，我根本不知道他们在做什么，于是就问表哥，表哥说到：“别闹，他们在打电子游戏”。虽然得到了答案，但自己还是一头雾水。就像现在8岁的表弟问我：“哥哥，你们数学课学些什么”？我回答说：“函数、向量和概率”。

那就是我第一次去“机厅”，其实那根本不是什么“厅”，因为是露天的，所以如果是雨天就根本无法营业，而且夏天也只从下午四点开始营业。为什么？你能在夏天正午时坐在太阳下打机吗？不过后来BOSS买了六把大的遮阳伞，这才多少缓解了以上问题。但是当时的自己，似乎更愿意去看电视节目。而不是去打什么游戏。

PART.2梦的继续

到了小学二年级，班上的男生似乎都不再去COS星矢和紫龙，然后在操场上你追我赶，嘴里喊着“天马流星拳”、“庐山升龙霸”之类的必杀。而是每天下课都在讨论“魂斗罗”的打法，“采蘑菇”获得奖励的方法……不久，在学校不远处就有人开了一家“机厅”。其实，那时班上好多男生家里都有了游戏机，也包括我。但是卡带就惟独只有那么一两盘。100多元的卡带对我们这些一天零用钱不过3毛的小学生来说简直就是天价。为了玩新游戏，不得已。小小年纪的我们就已经开始练习经久不衰的节食大法，把早餐钱省下来打机。

那时的“机厅”也只是一间不大的房子，里面不是放，而是塞了几台小小的彩电。于是我们每天就在这里乐此不疲，把一根根油条，一袋袋牛奶，一个个鸡蛋化为了眼睛、耳朵和手指带来的一次次神经兴奋。记得当时最爱玩的是“热血”系列，特别是“热血足球”。自己不但可以排兵布阵，而且每个人还有只属于自己的射门必杀。经常与好友一玩就是一天。

到了五年级下期，学校附近又开了一家“机厅”。但里面不再是小彩电加“小X王”，而是SFC。不过那时自己并不知道SFC是虾米玩意儿，我们都叫它“磁卡机”。至于打击环境，当时可以说是享受了。首先，BOSS换上了21寸的大彩电(相对当时），然后是有皮靠背的椅子，宽敞的房间。更重要的是游戏画面的进化，简直就是震撼！自然，我们的根据地也就从那家经营FC的发现到了这家新店。于是，残酷的节食大法仍然继续着。

虽然BOSS买了很多SFC的游戏，但那时自己也包括所有打机的人，仍旧是把大量时间耗在了一款足球游戏上（记不清名字了，其实根本就不认识那名字）。后来，BOSS进了几台MD，不过我当时看那玩意儿黑漆漆的，又是插卡的，估计是跟FC一个档次的，所以也就没有去玩。不过后来知道它和SFC同是16位机时，自己也跟进买了一台（其实是MD便宜些，笑），好好地恶补了一下。

PART.3梦还未醒

上了初中，初一当了一年好儿童，不过有时也去学校附近的“机厅”玩玩SFC。到了初二，学校周围已被我混得烂熟，但“机厅”BOSS不思进取，怎么也不买新游戏，就守着那几张足球游戏赚钱，我也就慢慢地减少了去“机厅”的次数。

初二下期某日放学，一往日“战友”急急忙忙地把我拉进了好久都没有去过的那家“机厅”。刚一进去，我就傻眼了。SFC全被换掉了，里面放的全是读碟片的游戏机（那时还不知PS、SS是啥东东，我们叫的是“光碟机”）。当时一进去首先看见的就是一个人在玩《生化危机2》（后来才知道的），那逼真的画面（尽管那时用的是制转），逼真的音效，真是快让我疯掉了，不得不惊叹这世上还有如此神奇的东东。后来，我也再次成为支持那家“机厅”运营的“主力”。

那时“机厅”里大部分都是PS，不过也有几台SS。自己也跟大多数打机的人一样，把大量时间耗在了PS上的《WE》和SS上的《光明力量》。当时“机厅”虽然规模上大了许多，但环境并没有怎么改善。还是三个字：脏、乱、差。比起小学那家经营SFC的“机厅”可以说是大退步。

高中时，自己进了一所全封蔽式学校。除了星期天，其余任何时候都不能出校。为了缓解学校里三点一线的枯燥生活，于是我决定到书店海本游戏书，谁知一眼就相中了《电软》，这一坚持就是四年。

高中三年，自己基本上没有去过“机厅”。一是，这所学校周围根本没有。二是在《电软》里的“毒害”下自己家里也添置了不少硬件（笑）。有时放假偶尔会去“机厅”看看，但那儿一点变化也没有。所以人也仍旧玩的《WE》。

PART.5梦醒时分

高考没上重点，多少有些失落。于是选择了补习。补习的那所学校周围也有不少“机厅”。大有“机厅”包围学校之势。虽然硬件进化到了PS2，但我却没有在看到画图时像以前那样在“机厅”里咆啸和抓狂。因为，“点心”、“电击”享用得太多，在家里玩得太多，似乎一切都是应该如此。第一次去这所学校附近的“机厅”是在《WE7》发售后不久，我只是去试试游戏，看值不值得买（我居然怀疑《WE》，该打！）。

现在我们这儿的“机厅”环境已经退到了小学经营FC那家的水平，比起那些称得上星级的“网吧”来说真是让我等TV GAME寒心。支撑“机厅”店面的，仍旧是清一色的《WE》。

PART.6未了

到这儿，“机厅”也许是一个终结，但也许是一个新的开始。我不敢妄下猜测，但不管她将来去向何方，我都会记住她，记得曾经那个带给我欢乐的地方——PLAY的STATION。

大墙画廊

编辑/夜行草 本期 vol.97

经过几番较量、一场混战之后，大墙画廊终于花落我飞越家。这种欣赏美图的事本来就应该女士优先嘛，呵呵……^—^。希望大家今后也能够继续支持大墙画廊、支持我，让所有的玩家欣赏到更多更好的作品！



↑吉林 杨任众 蕴·最终幻想8



↑吉林 杨任众 新约·圣剑传说

人物形神兼备、细节刻画详尽、又是第4次投稿，本期大墙画廊的头奖非你莫属！尤其是《新约·圣剑传说》在色彩的渐变上真是太棒了，敢问您花了多久的时间啊？虽然《FF8》完全颠覆了传统的RPG概念，而且一直是史上最具争议的一款另类FF作品，但其可以媲美电影的CG动画却是无可厚非的。在尤娜、莉可大泛滥的现在，能够看到一张Squall真是令人感动啊。今后一定要再接再厉，继续创作出精彩的作品啊！

呼吁！让我们遵守社会公德不要在街头随意涂抹，要涂、要涂……要涂就涂在本画廊上吧！





↑吉林省 严嘉诚 MGS 尤娜与提达的约会

居然能把《MGS》画得如此出色，完全展现出了该作的特点，颇有点原画的味道呢。八头身的尤娜和提达也画得非常可爱，她们俩是在过情人节吗？说起来2月14日也快到了，大家都有什么计划呢？

↓北京 李玉琪 魔卡小樱

画的好可爱！最近CLAMP越发变态了，居然把小樱和李小狼拉出来变成了《Tsubasa 翼》的主角，再加上其他作品中的各色人物也全部出来凑热闹，真不知道CLAMP是太富创意呢还是太过无聊呢？



↑北京 朴一斐 R

关于你说的Cosplay问题，有赞成的自然就有反对的，只要自己喜欢又何需理会别人的眼光呢。



↑广东 陈子平 提达

这次的投稿中光是关于《FF》的就有一大堆，真是让我难以取舍啊。不过提达的脸似乎有点走样……





←辽宁 王一凡 KOF FOREVER

第一次投稿吗？感谢你对电软的热爱，也代表《KOF》迷们为你的画投上一票。黑白2色的运用非常绝妙，特别是草稚京若隐若现充满自信的微笑，足可以与豪娜丽莎小小媲美一下了。



←西安 张川石 爱丽斯

画这张画的小同学只有12岁！姑且不论画得怎么样，光是这种精神就值得大大地鼓励一下！

没有人天生就是画家 就看你敢不敢秀！！

喧哗上等，斩舍御免！不管是铅笔、钢笔还是水彩笔，不管是原创、临摹还是CG，甚至是Cosplay作品只要你敢寄我就敢收！赶快来展示自己的作品吧，不要让无数个夜晚的心血付诸东流！不要让辛苦的汗水就这样被埋没在越堆越高的垃圾堆中！拿出信心，我们这里要的是对游戏的热爱，要的是创意与勇气！来稿请寄"北京安外邮局75信箱 电子游戏软件杂志社 大墙画廊栏目飞越收"，作品背面务必请注明姓名、地址、E-MAIL邮编和作品名。

ポケットモンスター 赤 ファイアレッド / ポケットモンスター 緑 リーフグリーン

口袋妖怪火红/叶绿

期待已久的口袋百万大作《口袋妖怪火红/叶绿》终于在2004年的春节粉墨登场了，本作名为口袋GB版红绿的复刻版，与前作相比有了巨大的改进，增加了强大的帮助系统和全新图鉴。火红/叶绿除了同宝石版一样拥有GBA版口袋妖怪特有的培养、特性、性格等要素之外，还增加了许多隐藏事件和新的地图，游戏容量也由原来的64M猛增到128M，还支持和GBA口袋红/蓝宝石、NGC口袋妖怪竞技场的联机，并革命性地开发了红外线通讯装置，使玩家之间的交流与对战更上一层楼，不再是孤单的"口袋独行者"。

GBA	厂商：任天堂		发售日：2004.1.29
	类型：RPG	价格：各4800日元	其他：——

初玩这个游戏的时候，大家的第一感觉一定是：失望——没错，刚开始的故事情节和前作口袋红绿版居然是如此的相似，玩家同样是扮演一名口袋妖怪训练员，通过沿途不断对战，最终打败竞争对手，并与精灵们演绎一段友谊历险的故事……不过，坚持到底就是胜利，随着情节的逐渐展开，原来还有如此多的新的故事还在等着你去挖掘，正所谓"好戏还在后头"，以打败所有对手、收集所有精灵为最大目标，在城镇、道路、洞窟、海洋的每个角落与人们交谈，寻找形形色色的东西，收集事件和情报，展开新的旅程，不断向前进吧！

基本操作

本作的操作系统较GB、GBA版的口袋妖怪有较大的不同，增加了许多新的功能，玩家刚开始游戏的时候会比较不适应，下面就来教大家如何快速上手。

■按键基本操作：

A……………………………………对话、调查、确定
B………………………………………………取消、快跑
L/R…………游戏情报，在遇到困难时开启帮助系统
Start…………………………………………打开菜单
Selest…………………变更道具，登录物品时使用
方向键……………………………控制主角上下左右移动



有遇到精灵的进化/未进化型时是按每页1只显示的，如果图鉴上精灵有进化型则该页将同时显示它们。

图鉴的第二栏可以按精灵的栖息地查询，分别是草原、森林、水边、海里、洞窟、山上等。

第三栏可以按照精灵的属性、类别等方式查询，通过它你可以方便地查询某个系列的精灵分别有哪些，如火系、水系、草系等等。

怪兽菜单可以查看身上所携带的精灵，你可以看到它们的名字、性别、HP，如果精灵处于异常状态还会显示出来。首先是精灵的强度，本作的强度栏只有3页，第一页是精灵的基本信息，编号、名称、属性、主人、ID、持有的道具、训练师笔记(性格和捕抓时的地点与等级)，第二页就是精灵的重要



数据了，精灵的六围、经验值(总经验值/升级所需经验值)、特性，第三页是精灵的配招，右边是

■游戏菜单一览



游戏菜单从上到下依次为：

图鉴——出现或抓到pm后记录它们信息
口袋怪兽——这里可以看到与你一起冒险的pm的详细情况
背包——背包里装有各种道具，包括买到或者得到的装备、特殊装置和剧情道具等
玩家——在这里可以看到主角持有的金钱和游戏状况
记录——玩累了就把目前为止游戏的所有过程记录下来吧
设定——在这里可以设置说话速度和比赛规则等内容
关闭——关闭菜单

这里我们只具体介绍与前作不同的功能菜单：

本作图鉴大幅改进，增加了道具图鉴和场景图鉴。精灵图鉴如图，第一栏为详细的精灵图鉴，游戏初期有151种精灵（即红绿版的精灵），后期将扩展到386种精灵(即全图鉴)，其内容为精灵编号、是否已捕捉到该宠物、精灵的详细资料（包括精灵名称和该精灵的捕捉地点）、精灵属性（相对于宝石版这是一个方便的改进，可以看到该精灵的身高、体重、脚印、描述。此外，在还没





威力、命中和描述；其次是精灵的位置交换，在战斗中排在队首的PM会率先出场，灵活设置第一只PM对胜利至关重要；第三为持有，可设置精灵身上携带的物品，包括道具的“携带”和“存放”。

背包选项和前作大致一样，这里就不多说了，只是提醒玩家注意，特技机器的栏目结合到特殊道具里面，需要打开わざマシンケース技能机器盒才能看到各式各样的特技机器。

最后解释一下游戏设定：

はなしの はやさ：说话速度 はやい快 ふつう普通 おそい慢

せんとう アニメ：片头动画 みる 欣赏 みない 不欣赏

しあいの ルール：比赛规则 いれかえ替代上场 かちぬき连胜

サウンド：声音 モノラル 单声道 スタジオ 立体声

ボタンモード：按键模式 ヘルプ 帮助 LR键 かたて 单手（可以用L键代替A键）

ウインドウ：边框 タイプ 1-10 模式1-10

おわる 退出

游戏攻略的前半部分和旧作大致相同，为了避免有“骗稿费”之嫌^_^，这里就用简要的流程攻略来代替，重点放在后面的全新剧情中。

第一部分 ～向各道馆的首领发起挑战～

游戏开始，选定男或女主角，给主角起名，再给你的竞争对手起名，听完博士的一番罗嗦后进入游戏→当主角要离开真新镇（マサラ）时，被博士叫住，并把他带回研究所。同时还遇上博士的孙子，也就是你的竞争对手，对话后，博士让主角从桌面的3只精灵中选一只，过后你的对手也会选，而且他那只在属性上克你的。然后他会向你提出挑战→战斗完后，辞别博士离开，北上来到常磐市（トキワ），在商店店主那里获得邮件，回研究所交给博士，博士就会给你精灵图鉴，之后去家右边的那座房子里得到地图→经过常磐市时，老爷爷会教你如何抓宠，并把便携电视机送给你，这可是新道具，用来查看各种信息→北上经常青森林来到日比市（ニビ），先打败这里的GYM，之后问右方出口处的一个人拿跑鞋（按B可快跑），然后往右离开日比市→来到观月山下，山洞前的PC有人卖鲤鱼王（500G），入洞后打败山洞最里面的一个考古学家，他会让你挑选化石（二选一），之后继续前进，来到华蓝市（ハナダ）→到GYM打败首领，北上途中会遇到小茂向你挑战，一路打打杀杀来到海角小屋（みさきのこや），帮助里面的正辉（マサキ）恢复人形（在电脑前按A），得到船票→回到华蓝市，从右面的屋子通过，之后往南走，由于关卡过不了，所以选择走下方的隧道。经过隧道来到枯叶村（クチバ），村里的屋内听完老板的一阵牢骚后可得到对换券（ひきかえけん），用于到华蓝市兑换自行车，村内的另一间屋可得到钓竿→来到村南的港口，出示船票后上船，在船长室门口遇到小茂，战斗结束后找船长，帮助他锤背（汗，会晕船的船长……）得到秘传机器01（砍树）。让精灵学习此秘传机器，回到港口把挡住GYM门口的树切了，进去挑战吧→打败首领后往右出村，穿过地鼠山洞（ディグダのあな），出洞后发现一小屋，如果目前图鉴精灵数目超过10种，就得到秘传机器05（闪光）→再次回到华蓝市，往右走，来到岩山隧道（イワヤマトンネル），使用闪光，视野开阔了。穿过山洞到达紫苑镇，这里有座精灵塔，不过由于无法使阻路的精灵现形，所以先不要急着上去，而是从西面离开紫苑镇的另一条地道前往玉虫市（タマムシ）→玉虫市有一间大百货公司，到楼顶去买饮料，三种都买，然后跟顶楼的人讲话，就会给你三种不同的技能机。此外，百货大楼旁边的大厦，从后面进入顶层可以得到伊布，记得和里面一位老奶奶说话，得到一杯茶（重要）。餐店里还可得到游戏硬币盒→进入游戏中心，与一位正在看画的人谈话并打败他，就会逃跑。然后调查那幅画，出现一条向下的楼梯。下楼，在打败一位训练师后得到电梯钥匙（エレベ一タのカギ）。坐电梯，再来到地下4层，打败头目，得到透视眼镜（シルフスコ一プ）→回到紫苑镇，上精灵塔，在2楼又遇见小茂，依然是打败他。塔5楼有个地方可让精灵恢复体力，打败楼顶那个神秘的精灵，救出老人，与其交谈后回到他家中，他会送给你怪兽笛子（ポケモンのふえ）→向南离开紫苑镇，发现一只卡比兽挡住去路，使用笛子把它唤醒，收伏它后继续前行，之后在路上一小屋内得到高等级的钓竿（すごいつりざわ）。一路打败众多的挑战者来到石竹市（セキチク）→先去挑战GYM吧，这里有一个看不见的结界，只有沿紧靠右墙的路从首领背后绕过去才能与之交战。这个城市还有狩猎场，可以捉到许多别的地方没有的精灵，池塘里面还可以用高级钓杆钓到迷你龙（二级进化后非常强大）。到达猎场内最深处会得到秘传机器03（冲浪），此外还能捡到一副黄金假牙（きんのいれぱ），把它交给PC右侧屋子内的爷爷，他会给你秘传机器04（推石）→离开石竹市经左边的快车道来到玉虫市，往左走，唤醒另外一只卡比兽，将上方的树斩了，到左上角屋内可得秘传机器02（飞天）。在玉虫市往右出市，经过关卡，把茶给里面的警卫，就会放行，终于来到黄金市→到市里那幢11层高的大厦，巧妙利用里面的传送装置，在5楼找到钥匙卡（カ一ドキ一），用于打开紧闭的门。在7楼又遇到小茂，旁边的人还会送你一只乘龙。来到楼顶，与火箭对头目再度交手，之后与屋内的老板交谈，得到大师球（マスタボ一ル）。出了大厦，去挑战GYM，还可以挑战另一个道馆，胜利后可以选择奖励沙瓦郎或者艾比郎→再次回到石竹市，从市南下水，一直游到双子岛。岛上的山洞需要用精灵能力推动岩石，使之落到最下层，等到2块都落下并阻住水流

就可以出洞了，岛内可以抓一只冰凤凰（注：也可以直接从真新镇向下游水到达，但是就抓不到凤凰了）→出洞后继续向左游至红莲岛，把化石交给岛上研究所里的科学家，会使化石复活。这里GYM的门被锁上了无法进入，先到左边的楼去找钥匙吧。利用那些雕像控制开关，在最深处把钥匙弄到手。进GYM，打败首领，第一部分的剧情完成。

第二部分 ～向全新的岛屿进发，取得最终决赛的胜利～

从这里开始后的剧情就和旧作不一样了。打败首领之后，刚迈出道馆大门，就被一个人叫住，然后被带到船上，来到一个小岛（桔子群岛），下船后来到PC屋里被告知岛上的电力出现问题，需要两块宝石来修复，所以现在暂时不能使用电脑来存取精灵和道具。

先来到1号岛的北部，那里有一个山洞，洞内有温泉，泡温泉可以恢复精灵的体力，而上面的老爷爷还会给你6号秘传机器（碎岩）。出来后继续往北走，发现一座山。走到山顶，山顶有一只火焰鸟（Lv50），收伏它！然后回码头坐船到2号岛。

2号岛右下方有一座特殊的房子，进去之后有事件发生，主人家的小孩去3号岛采集至今未归家，所以请求你帮助寻找，当然是义不容辞了。

到了3号岛，看到单车党与居民发生冲突，上前打抱不平吧，解决他们之后，再往西北边走，看见一片树林，在树林里找到了小女孩，突然这时有一只Lv30的素利普跳了出来，打败它之后救出小女孩，把小女孩送回她家，再回到1号岛的大型PC中心，最后被人送回了红莲岛。

现在就回常磐市，去挑战最后一个道馆吧，道馆已经可以进入了。在GYM里又遇到了火箭队的头目，仇人相见分外眼红，打败他后与之交谈，出道馆后他就……消失了，这样一共收集到了8个徽章，从常磐市向西北方向的精灵联盟（セカエイ）出发，途中再次遇见小茂来挑衅，他的实力增加了不少。经过宫殿的检验，来到一个山洞迷宫，机关同样要推动岩石压住白色点才能通行。走出迷宫终于到达精灵联盟，向四大天王发起进攻吧！注意，一旦踏进大门，就不能出来恢复体力了，所以建议多带一些恢复药之类的，当然，等级不够高的话是不行的，GBA火红叶绿版的挑战难度比旧作有了较大的提升。



打败四天王后，就要和小茂进行最后一场冠军争夺战了。经过一阵天昏地暗的拼杀，终于打败了小茂，这时大木博士赶来，宣布你成为了新的冠军，并带你进入口袋殿堂，记录所使用的精灵，之后就是大结局。

第三部分 ～向神秘的9大岛屿进发吧～

看完通关画面后继续游戏，如果你抓住了超过60种的精灵，博士会把你的图鉴升级成386全国图鉴，之后到港口坐船去一号岛屿的火焰山，右边有两个火箭队队员，打败他们进入山洞，在山洞中要使用秘传机04怪力推石头后才能到达深处，得到红宝石。回岛内的PC把宝石给博士，得知为了让机器恢复运转，还要去找一块蓝色宝石。然后他会给你船票，现在可以自由地在7个岛之间通行了。

4号岛：一下船就会遇见小茂，但说了几句就跑了……然后到商店旁边的屋子和里面的人对话得到战斗塔通行证，再用冲浪过右面的一个小湖，来到一个冰洞。注意，洞内有些地方需要踩冰，踩两次就会掉到下一层。另外还有滑冰，要利用冰块上的石头转换方向。洞里可以拿到秘传机器07（登瀑布），有个地方要使用登瀑布进去，之后可以遇见四天王之一的冰天王，旁边还有火箭队的人，与其谈话后会发生战斗，胜利后得到火箭队口令。听完冰天王感谢的话后回到坐船那里，出发去5号岛。此外，4号岛屿有一个和宝石版一样的饲养屋，可以让精灵在这里生蛋，好好利用吧。



5号岛：到达5号岛之后到左上方那里使用冲浪，下水后往左走，登陆之后和一个老伯对话，他会给你一颗蛋（孵化出No.175波克比，它可是NGC口袋竞技场的神秘精灵哦）。继续前进会到达一个小岛，上面有山洞，洞里边墙四面有洞，是个迷宫，迷宫可以拿到不错的道具（每次都要回到门口才行）：

第1个道具：右－下

第2个道具：右－上－下－上

第3个道具：右－上－下－下－右－右

第4个道具：右－上－下－下－右－左－下－左

第5个道具：右－上－下－下－右－左－下－右－上

然后回到岛上坐船去6号岛。

6号岛：到了6号岛，进入PC，就看见小茂。和岛上的人谈话得知，在小岛南面有一扇门无法打开，于是就前去调查那扇门，会出现象形文字，经过研究，知道可以用1号特技斩切（注：这次不能自动使用HM01，要手动操作）使门打开。进门后，在最深处（四个洞的进入顺序为上、左、右、下）找到一块蓝宝石，这时候一火箭队研究员冲过来，把它抢走了…为了追踪蓝宝石，返回5号岛，这时候就可以进入火箭队的研究所，打败研究员后就可以夺回蓝宝石。过后带着蓝宝石回到1号岛的PC屋，将之交给博士。博士就会把通讯机器修理好，现在就可以和宝石版以及NGC的竞技场通讯了……剧情进行到这里，就可以进入超梦山洞了，不过先别着急，还是先坐船到7号岛。



7号岛：到达之后往上走，用冲浪，再往上走，上岸之后来到战斗塔。打过4层之后到顶和这个人对话，中途可以回到1层加血。南面的遗迹里可以捉到No.201安侬。

最后回到华蓝市，在左边山洞口挡路的人已经让开了，进入最深处捕捉Lv70的No.150超梦吧！

隐藏的8、9号岛屿。

要到8、9号岛，一定需要有梦幻船票，用它乘船就可以到达。

8号岛：这个小岛上有个山洞，沿着山洞的路进去，直到看到一分岔口。往左走，上楼梯，就可以看到一只凤凰（Lv70）；往右走，下楼梯，就可以看到一只洛基亚（Lv70）。

9号岛：这个小岛除了一个谜题之外就没有任何东西了。你需要做的就是转动那个三角形样的东西，直到它变成红色，这个过程需要非常快

地完成，否则就要重新开始。只要你走过去，经常碰最靠近你的那一边，就可以很容易地完成。当它变成红色的时候，小岛就会摇晃，No.386就会出现，原来宝石版中得不到的最后一只精灵是在这里啊！

游戏秘籍研究

■386精灵图鉴：

玩过口袋宝石版的人都知道，口袋图鉴分为方圆图鉴和全国图鉴，其中全国图鉴包含了口袋红绿、金银、宝石版的所有386种精灵。在口袋红/蓝宝石版中，全国图鉴是隐藏的，正常途径下是无法显示和得到除宝石版202种以外的精灵的，这也是后来要改造可以抓所有精灵的“口袋386完美中文版”的原因（下载地址为http://www.qz0.com/gba/c386.rar）。不过在本次的红绿新作中，这种情况被改变了，当游戏通关后，图鉴就可以升级到全国图鉴，也就是说在火红/叶绿版中不但能得到原有的151中精灵，还能够直接或通过与GBA、NGC联机交换得到金银版和宝石版的精灵（注：需要通关后才能联机）！GBA的宝石版只能得到新的202种精灵，而NGC的《口袋妖怪竞技场》单机惟独无法得到红绿的151种精灵（能得到金银版和宝石版的精灵），看来任天堂这样设置是“别有用心”，为的是让玩家购买和使用他们出的所有机种啊……

■部分新增游戏系统：

首先就是可以选择男女主角。在以前的红绿版只可以选择男孩子，女同学们不免有些失望，这次则继承了宝石版可以选择性别的特点，而且此次男女生的设计不是根据电影，而是完全由任天堂公司自己设计的，从背包、衣着、帽子显示出男、女孩子不同的风格。

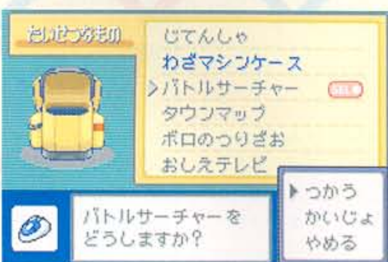




其次是场景的美观和现实化。我们在游戏中可以发现，整个游戏由黑白改为彩色，而且每到一个特殊场景（如森林、山洞）时，都会有一幅小的场景图画，这样我们不仅进入了森林，而且可以通过这个场景图片身临其境地感受到森林的一切，使游戏中原本过于幻想化的PM更加贴近我们的现实。

第三是体贴入微的帮助选项。在背包中选道具中的“电视”，会在画面中出现一位大哥哥，他会很详细地教给你作为一个口袋妖怪训练师所必备的知识。此外，在每次读取存档开始游戏的时候，能够看到在上次在存档之前所进行的游戏流程，最多有5个，使得玩家不至于忘记游戏进行到了哪里。

游戏的实用道具种类也增加了不少。例如挑战机，首先要在港口的PC那里取得，在露天场景打过的NPC旁使用，会有人跳起来举手示意，可以再次挑战（不可以在GYM中用哦）。既然有约当然要打，如果让NPC空欢喜一场下次去头上就会出现大叉以表抗议（有趣的设定）。使用间隔为100步路，同以前一样，NPC的能力也会逐渐提升，当然有上限……但是有个别NPC成长迅猛，可以到50级，这就要你自己去发现了^_^。





此外，彩虹市的游乐场右下角的机器，可以把把队伍小图示印在训练师卡上，一次五十元，有四种列印样式可选择。

■特有的技能学习（新增要素）：

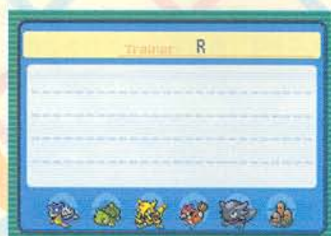
本作中，在某些特定的地方有人会教给精灵一些技能，但只能学习一次。

在过了月见山后会看到两个人，与左边的人说话可学习百万吨铁拳（普通系，威力80，命中85），与右边的人说话可学习百万吨飞踢（普通系，威力120，命中75）
在第五个GYM的城市上部，会遇到一个正在看袋龙的人，与他说话可以学习替身（用1/4的血造一个替身）
在第八个GYM的城市左边有一个胖子（需要砍树），与他说话可以学习食梦（超能力、威力100，命中100，只能在对方是睡眠状态时使用，吸取对方Hp，并自己恢复一半）
黑暗的山洞（需要照明）倒数第2层左下有一个人，与他说话可以学习岩崩（岩石系，威力75）。
在博物馆旁边拿琥珀的屋里面，与他说话可以拿地球摔（不管能力如何，都能造成与自己等级数值一样的伤害，格斗系）
游戏中心左面池塘，冲浪，和老伯说话可以学习生蛋（补1/2血）。
大型百货公司3楼，与右边柜台的人说话，可以学习返拳（普通系，受到的物理攻击伤害双倍还给对手）
带着皮皮玩偶（在百货大楼4楼买到）和黄金市模仿屋2楼的女孩说话，可以学习模仿
进入银色大厦（11层的那个），从3楼右面的传送点跳上去，跟女人学得电磁波（电系，命中100%，让对手麻痹）。
第七个GYM附近的研究所内第2间房间，与左边的人说话，可以学习挥指（随机使用全部技能中的某个技能）。
冠军之路的出口可以学得 紊硖撸夕胀广担　力120，命中100，对手伤害的1/3返还自己身上）
1号岛上方洞穴跟胖子学得大爆炸（普通系，威力250，命中100，使用后变成濒死状态）
2号岛瀑布上方小屋里，根据排在第一位的主角PM属性，可以学习硬化植物，爆裂燃烧，水柱加农炮其中一种（威力150，命中90，使用后会停1回合），另外这个技能且只能让主角PM学习。
4号岛冰洞前有个人会教会压制（普通系，威力85，命中100，30%使对手麻痹）
7号岛可以学剑舞（普通系，提升攻击力2等级）

■联机通讯：

《口袋妖怪火红/叶绿》捆绑发售的“无线电适配器”，能够实现GBA和GBASP之间的无线通讯，即使是有一段距离，也可以进行口袋妖怪的交换和对战！而且，利用“无线电适配器”还可以实现聊天等功能。当玩家们使用无线通信机器后就能进入“联盟房间”，进入后无线通信机器就开始寻找在附近的火红/叶绿的玩家，房子的周围就好像有玩家在一样，显示在GBA的画面中。





你可以跟任何一个训练员说话，挑战或者了解一些事情，如果你们在同一个大楼里面，也可以进去一个有小键盘的聊天室，战斗的时候可以在右上方看到信号显示。在联盟房间你还可以跟你的朋友一起玩一些迷你的小游戏，比如跳绳，嘟嘟利吃果子，这些游戏只能在联盟房间中玩，游戏人数为2－5人，规则如右：



跳绳

在这个游戏中，你控制5个小精灵中的一个你要跳过两只妙蛙花的藤鞭，并且得到高分。



嘟嘟利吃果子

这个游戏跟口袋妖怪竞技场2中有些相同……让嘟嘟利接住掉下来的果子。

■安侬（文字兽）分布地点一览表

交换地点	交换人物	交换精灵	得到精灵
ハナダッティ（小霞会馆PC屋左边的房子）	房子内的老爷爷	061 ニョロゾ蚊香蛙	124ルージュラ迷唇姐
ちかつうろ（从小霞会馆往下走饲养屋右边的地下通道）	通道内的小孩	029 ニドラン♀尼多兰♀	032 ニドラン♂尼多兰♂
クチバシティ（电系会馆上方橘黄色屋顶的小屋）	屋内的小孩	021 オニスズメ烈雀	083 カモネギ大葱鸭
2ばん どうろ(从地鼠洞钻过去后下方的小屋)	里面拿GBA的小孩	063 ケーシィ凯西	122 バリヤード吸盘魔偶
11ばん どうろ(电系会馆右边有两个警察的检查点二楼)	二楼戴帽子的小孩	030 ニドリーナ尼多莉娜	033 ニドリーノ尼多莉诺
18ばん どうろ(毒系会馆左边有一个警察的检查点二楼)	黄头发的小孩	055 ゴルダック哥达鸭	108 ベロリンガ大舌头
グレンじま(火系会馆PC屋左边的研究所)	左边房间内的老爷爷	026 ライチュウ雷丘	101 マルマイ顽皮蛋
同上	左边房间内的女子	048 コンパン毛球	114 モンジャラ蔓藤怪
同上	右边房间内的小孩	077 ポニータ小火马	086 パウワウ小海狮

■安侬（文字兽）分布地点一览表

小岛位置	分布的安侬种类
向左游第一个	J、L、P、Q、R
向右游第一个	E、I、N、S
向右游第二个	C、D、H、O、U
最左边上面的那个	！、Z
最左边下面的那个	B、M、V、W、X
向左游第二个	F、G、K、T、Y
最右边的那个	？、A

共有28种，包括26个英文字母和“！”、“？”两种符号安侬。

抓宠

■全宠捕捉地点简表（含151以后的精灵）

序号	宠物名称	获得方法
001	フシギダネ	游戏开始博士赠送(3选1)
002	フシギソウ	001号16级进化
003	フシギバナ	002号32级进化
004	ヒトカゲ	游戏开始博士赠送(3选1)
005	リザード	004号16级进化
006	リザードン	005号36级进化
007	ゼニガメ	游戏开始博士赠送(3选1)
008	カメール	007号16级进化
009	カメックス	008号36级进化
010	キャタピー	トキワのもり.2号路.25号路.6岛
011	トランセル	010号7级进化.トキワのもり.25号路.6岛
012	バタフリー	011号10级进化.トキワのもり.2号路.25号路.6岛
013	ビードル	トキワのもり.25号路.6岛
014	コクーン	013号7级进化
015	スピアー	014号10级进化
016	ポッポ	1号路.2号路.3号路.5号路.6号路.7号路.8号路.12号路.13号路.14号路.15号路.3岛.5岛
017	ピジョン	016号18级进化.13号路.14号路.15号路.3岛.5岛
018	ピジョット	017号36级进化
019	コラッタ	ポケモンやしき.1号路.2号路.4号路.9号路.16号路.17号路.18号路.22号路
020	ラッタ	19号20级进化.ポケモンやしき.16号路.17号路.18号路
021	オニスズメ	3号路.4号路.9号路.10号路.11号路.16号路.17号路.18号路.22号路.23号路.1岛.2岛
022	オニドリル	17号路.18号路.1岛.2岛.6岛.7岛
023	アーボ	(火红专有)4号路.8号路.9号路.10号路.23号路
024	アーボック	21号22级进化.(火红专有)チャンピオンロード.23号路
025	ピカチュウ	トキワのもり.むじんはつでんしょ
026	ライチュウ	25号使用雷之石进化
027	サンド	(叶绿专有)4号路.8号路.9号路.10号路.11号路
028	サンドパン	27号22级进化.(叶绿专有)チャンピオンロード.23号路
029	ニドラン♀	サファリゾーン.3号路
030	ニドリーナ	29号16级进化.サファリゾーン
031	ニドクイン	30号使用月之石进化
032	ニドラン♂	サファリゾーン.3号路
033	ニドリーノ	32号16级进化.サファリゾーン
034	ニドキング	33号使用月之石进化
035	ピッピ	オシキやま
036	ピクシー	35号使用月之石进化
037	ロコン	(叶绿专有)ポケモンやしき.7.8
038	キュウコン	37号使用火之石进化
039	プリン	3号路
040	プクリン	39号使用月之石进化
041	ズバット	チャンピオンロード.オシキやま.イワヤマトンネル.ふたごじま.4岛.5岛.6岛
042	ゴルバット	41号22级进化.チャンピオンロード.ふたごじま.4岛.5岛
043	ナゾノクサ	5号路.6号路.7号路.12号路.13号路.14号路.15号路.24号路.25号路.2岛.3岛.6岛
044	クサイハナ	(火红专有)43号21级进化.12号路.13号路.14号路.15号路.2岛.3岛.6岛
045	ラフレシア	45号使用叶之石进化

序号	宠物名称	获得方法
046	パラス	オシキやま.サファリゾーソ
047	パラセクト	46号24级进化.サファリゾーソ.24号路
048	コンパン	サファリゾーソ.12号路.13号路.14号路.15号路.3岛
049	モルフォン	48号31级进化.サファリゾーソ.3岛
050	ディグダ	ディグダのあな
051	ダグトリオ	50号26级进化.ディグダのあな
052	ニャース	5号路.6号路.7号路.8号路.1岛.2岛.3岛.5岛.6岛.7岛
053	ペルシアン	53号28级进化.1岛.2岛.3岛.5岛.6岛.7岛
054	コダック	(火红专有).有水的地方基本上都有
055	ゴルダック	54号33级进化.(火红专有)ふたごじま.2岛.3岛
056	マンキー	3号路.4号路.22号路.23号路
057	オコリザル	56号28级进化.チャンピオンロード.23号路
058	ガーディ	(火红专有)ポケモソやしき.8号路.7号路
059	ウインディ	58号使用火之石进化
060	ニョロモ	サファリゾーソ.22号路.23号路.25号路.2岛.3岛.4岛.6岛
061	ニョロゾ	60号25级进化.22号路.23号路.25号路.2岛.4岛.6岛
062	ニョロボン	62号使用水之石进化
063	ケーシィ	25号路
064	ユンゲラー	63号16级进化.? 超梦山洞?
065	フーディン	64号35级进化
066	ワンリキー	チャンピオンロード.イワヤマトソネル.1岛
067	ゴーリキー	66号28级进化.チャンピオンロード.1岛
068	カイリキー	67号45级进化
069	マダツボミ	(叶绿专有)5号路.6号路.7号路.8号路.12号路.13号路.14号路.15号路.25号路.2岛.3岛.6岛
070	ウツドン	(叶绿专有)69号21级进化.12号路.13号路.14号路.15号路.2岛.3岛.6岛
071	ウツボット	70号使用叶之石进化
072	メノクラゲ	有水的地方基本上都有
073	ドククラゲ	72号30级进化.1岛.3岛.4岛.5岛.6岛.7岛
074	イシツブテ	チャンピオンロード.イワヤマトソネル.オシキやま.1岛.7岛
075	ゴローン	74号25级进化.イワヤマトソネル.1岛.7岛
076	ゴローニャ	76号43级进化
077	ポニータ	1岛
078	ギャロップ	77号40级进化.1岛
079	ヤドン	(叶绿专有)有水的地方基本上都有
080	ヤドラン	(叶绿专有)79号37级进化ふたごじま.ポケモソやしき
081	コイル	むじんはつでんしょ
082	レアコイル	81号30级进化.むじんはつでんしょ
083	カモネギ	枯叶市一个小女孩/第三道馆所在地　烈雀交换大葱鸭
084	ドードー	サファリゾーソ.16号路.17号路.18号路
085	ドードリオ	84号31级进化
086	パウワウ	ふたごじま.4岛
087	ジュゴン	86号34级进化.ふたごじま.4岛
088	ベトベター	ポケモソやしき
089	ベトベトン	88号38级进化
090	シェルダー	(火红专有)ポケモソやしき.1号路.1岛.4岛.5岛
091	パルシェン	90号使用水之石进化
092	ゴース	ポケモソタワー.5岛
093	ゴースト	93号25级进化.ポケモソタワー.5岛
094	ゲンガー	94号50级进化
095	イワーク	チャンピオンロード.7岛
096	スリープ	11号路.3岛
097	スリーパー	26级进化.3岛
098	クラブ	4号路.10号路.11号路.12号路.21号路.20号路.19号路
099	キングラー	98号28级进化
100	ビリリダマ	むじんはつでんしょ.10号路
101	マルマイン	100号30级进化?超梦山洞?
102	タマタマ	サファリゾーソ.3岛
103	ナッシー	103号使用叶之石进化

序号	宠物名称	获得方法
104	カラカラ	ポケモソタワー.7岛
105	ガラガラ	105号28级进化.チャンピオンロード.7岛
106	サワムラー	236号20级时，攻击力>防御力
107	エビワラー	236号20级时，攻击力<防御力
108	ベロリンガ	セキチクシティ市用哥达鸭换大舌头
109	ドガース	ポケモソやしき
110	マタドガス	109号35级进化.ポケモソやしき
111	サイホーン	サファリゾーソ
112	サイドン	111号42级进化
113	ラッキー	サファリゾーソ
114	モンジャラ	21号路.1岛
115	ガルーラ	サファリゾーソ
116	タッツー	4号路.10号路.11号路.12号路.13号路.19号路.20号路.21号路
117	シードラ	117号30级进化.19号路.20号路.21号路.1-7岛
118	トサキント	22号路.23号路.25号路.2岛.3岛.4岛.6岛
119	アズマオウ	118号33级进化.サファリゾーソ.3岛
120	ヒトデマン	(叶绿专有)ポケモソやしき.1岛.4岛.5岛
121	スターミー	120号使用水之石进化
122	バリヤード	在地鼠隧道后面的房子里用凯斯换吸盘魔偶
123	ストライク	(火红专有)サファリゾーソ
124	ルージュラ	第2道　用蚊香蛙 Q
125	エレブー	(火红专有)むじんはつでんしょ
126	ブーバー	(叶绿专有)1岛(火红 用蚊香蛙去水系道场的一个房子交换)
127	カイロス	(叶绿专有)サファリゾーソ
128	ケンタロス	サファリゾーソ
129	コイキング	有水的地方基本上都有
130	ギャラドス	129号20级进化.有水的地方基本上都有
131	ラプラス	4岛
132	メタモン	ポケモソやしき.13号路.14号路.15号路
133	イーブイ	タマムシ的大厦内别人送
134	シャワーズ	133号使用水之石进化
135	サンダース	133号使用电之石进化
136	ブースター	133号使用或之石进化
137	ポリゴン	9999个游戏币游戏厅换得
138	オムナイト	オシキやま内取得化石(2选1)，然后到ポケモソやしき的研究所复活
139	オムスター	138号40级进化
140	カブト	オシキやま内取得化石(2选1)，然后到ポケモソやしき的研究所复活
141	カブトプス	140号40级进化
142	プテラ	得到神秘琥珀后到グレンじま复活
143	カビゴン	得到精灵笛后用笛子把睡在路上的卡比叫醒
144	フリーザー	4岛，50级
145	サンダー	むじんはつでんしょ，50级
146	ファイヤー	1岛，50级
147	ミニリュウ	サファリゾーソ
148	ハクリュー	147号35级进化.サファリゾーソ
149	カイリュー	148号55级进化
150	ミュウツー	打败四天王，完成橘子岛剧情，把红宝石和蓝宝石安全送到橘子岛1号PC里面的研究员，之后就可以去水系道场上方的山洞里捉到。
161	オタチ	5岛.6岛.7岛
165	レディバ	6岛
167	イトマル	6岛
187	ハネッコ	5岛
193	ヤンヤンマ	6岛
194	ウパー	(火红专有)4岛.6岛
198	ヤミカラス	(火红专有)5岛
200	ムウマ	(叶绿专有)5岛
201	アンノーン	7岛
202	ソーナンス	6岛

序号	宠物名称	获得方法
206	ノコッチ	3岛
211	ハリーセン	(火红专有)5岛.6岛.7岛
214	ヘラクロス	6岛
215	ニューラ	(叶绿专有)4岛
218	マグマッグ	1岛
219	マグカルゴ	1岛
220	ウリムー	4岛
225	デリバード	(火红专有)4岛
226	マンタイン	(叶绿专有)7岛
227	エアームド	(火红专有)7岛
231	ゴマゾウ	7岛

序号	宠物名称	获得方法
243	ライコウ	刚开始选择杰尼龟，通关后全地图随机出现
244	エンテイ	刚开始选择妙蛙种子，通关后全地图随机出现
245	スイクン	刚开始选择小火龙，通关后全地图随机出现
246	ヨーギラス	7岛
249	ルギア	取得梦幻船票，坐船到新岛(输入金手指：02031CF0：0002可以直接到达新岛)岛上还有250号
250	ホウオウ	取得梦幻船票，坐船到新岛(输入金手指：02031CF0：0002可以直接到达新岛)岛上还有249号
386	デオキシス	使用金手指02031CF0:3a02，到港口坐船，随便选一个岛屿，记得到达后马上关闭金手指

抓宠

■全宠捕捉地点简表（含151以后的精灵）

名称	捕捉地点	获得方法
急冻鸟		在双子岛可以抓到Lv50的急冻鸟，急冻鸟是冰系＋飞行系的，最好带上火系或者电系的精灵
闪电鸟		在无人发电厂可以抓到Lv50的闪电鸟，闪电鸟是飞行系＋电系的，最好带上岩石系或冰系精灵
火焰鸟		这次的游戏中火焰鸟在第一个岛上面，同样还是Lv50，火焰鸟是火系＋飞行系，最好带上水系的精灵
超梦		第一次打败四天王，完成橘子岛剧情，把红宝石和蓝宝石安全送到橘子岛1号PC里面的博士那里，原本站在水系道场上方的山洞的大伯就会失踪，不再挡住道路。进去山洞最内层后就可以和站在那里超梦（Lv70）决战。
雷公		如果你一开始选择的是杰尼龟，那打败四大天王以后，你就会在关东地区的草丛随机遇到Lv50的雷公，雷公是电系的，要捕捉它最好带上地面系的小精灵
炎帝		如果你一开始选择的是妙蛙种子，那打败四大天王以后，你就会在关东地区的草丛随机遇到Lv50的炎帝。炎帝是火系的，要捕捉它最好带上水系或岩石系的小精灵
水君		如果你一开始选择的是小火龙，那打败四大天王以后，你就会在关东地区的草丛随机遇到Lv50的水君。水君是水系的，要捕捉它最好它爱上电系或草系的小精灵
凤凰		凤凰在第8号岛的左上方，Lv70。凤凰是火系＋飞行系，要捕捉它最好带上水系的小精灵
洛基亚		洛基亚在第8号岛的右下方，Lv70。它是超能力系＋飞行系的，要捕捉它最好带上恶系或岩石系的小精灵。
迪奥西斯		在第9号岛上，你完成谜题以后就会出现Lv30的迪奥西斯。迪奥西斯是超能力系，要捕捉它最好带上恶系的小精灵

招式机器获得一览表

■招式机器（TM）

序号	名称	威力	命中率	PP	获得地点
1	气合拳	150	100%	20	银色大厦5楼
02	龙爪	80	100%	15	胜利道路1层
03	水塔	60	95%	20	GYM2
04	冥想	——	——	20	GYM6
05	吼叫	——	100%	20	月见山出口旁边
06	剧毒	——	85%	10	GYM5
07	落冰雹	——	——	10	胜利道路2层
08	增大	——	——	20	银色大厦7楼
09	种子机关枪	10	100%	30	月见山入口附近
10	觉醒力量	——	100%	15	要靠宝石版传送
11	大晴天	——	——	5	野生精灵保护区内部
12	挑拨	——	100%	20	游戏中心基地2层
13	冷冻光线	95	100%	10	游戏中心奖品
14	暴风雪	120	70%	5	红莲岛的公馆深处
15	破坏光线	150	90%	5	百货公司
16	光墙	——	——	30	百货公司顶楼用好味的水换
17	守护	——	——	10	无尽发电厂
18	求雨	——	——	5	15号道路近GYM5入口处
19	亿万吨吸收	60	100%	5	GYM4
20	神秘守护	——	——	25	百货公司顶楼用好梳打水换
21	发脾气	——	100%	20	游戏中心基地3层
22	阳光烈焰	120	100%	10	红莲岛公馆深处
23	铁尾巴	100	75%	15	游戏中心奖品
24	10万伏特	95	100%	15	游戏中心奖品
25	打雷	120	70%	10	无尽发电厂
26	地震	100	100%	10	GYM8
27	报恩	——	100%	20	紫苑塔下方12号道路隧道2楼
28	挖洞	60	100%	10	第2关打败火箭兵团/百货公司2楼买
29	精神障碍	90	100%	10	黄金市民居（PC右方）
30	黑影球	80	100%	15	游戏中心奖品
31	割瓦	75	100%	15	轮船砂陶安号/百货公司2楼买
32	影子分身	——	——	15	野生精灵保护区内部

序号	名称	威力	命中率	PP	获得地点
33	反射抵挡	—	—	20	砂陶安号 1B/百货公司顶楼用混合果汁换
34	电击炮	60	—	20	GYM3
35	火焰发射	95	100%	15	游戏中心奖品
36	烂泥炮弹	90	100%	10	新岛5火箭兵团基地
37	沙风暴	—	—	10	胜利道路2层
38	大字烧	120	85%	5	银色大厦7楼/GYM7
39	岩石封印	50	80%	10	GYM1/银色大厦4楼
40	燕子反击	60	—	20	9号道路
41	野蛮	—	100%	15	银色大厦4楼
42	伪元气	70	100%	20	银色大厦4楼
43	秘密力量	70	100%	20	24号道路/百货公司2楼买
44	睡眠	—	—	10	砂陶安号
45	诱惑	—	100%	15	24号道路/百货公司2楼买
46	盗贼	40	100%	10	观月山2楼
47	铁翼	70	90%	25	野生精灵保护区内部
48	技能转换	—	100%	10	12号道路（游水得到）
49	强抢	—	100%	10	游戏中心基地4层
50	过度热量	140	90%	5	胜利道路3层

■秘传器（HM）

序号	名称	威力	命中率	PP	获得地点
01	斩切	50	95%	30	砂陶安号跟船长拿
02	飞空	70	95%	15	16号道路（斩树）
03	乘浪	95	100%	15	野生精灵保护区深处
04	怪力	80	100%	15	在拿03的地方附近取得假牙，然后跟第5关的民居跟老伯换
05	闪光	—	70%	20	图鉴数量达到10以后，到达地鼠洞出口（2号道路左右）下方跟屋内的研究员谈话。
06	碎岩	20	100%	15	新岛1上方温泉洞穴
07	瀑布	80	100%	15	新岛4的洞穴里面

附录

■四大天王的能力变化（与前作有较大的区别）

图鉴升级过后，然后完成后面4个岛的事件，4天王和小茂用的精灵宠就会有变化，而且等级也提高了：例如冰天王多了个长毛猪，鬼天王来了个梦妖……

天王1	白海狮 lv64	长毛猪 lv63	铁甲贝 lv63	迷唇姐 lv66	乘龙 lv66	
天王2	大钢蛇 lv65	沙瓦郎 lv65	艾比郎 lv65	怪力 lv68	大钢蛇 lv66	
天王3	耿鬼 lv66	梦妖 lv65	阿柏怪 lv68	耿鬼 lv70	叉字蝠 lv66	
天王4	暴鲤龙 lv68	化石飞龙 lv70	海马王 lv70	快龙 lv66	快龙 lv72	
小茂	赫拉克罗斯 lv72	班吉拉 lv72	胡地 lv73	lv75(变化)	lv73(变化)	lv73(变化)

后三只精灵会因为我方开始选择的精灵而出现影响。开始选：a. 小火龙 b .杰尼龟 c. 妙娃种子 的话，小茂后三只就会分别对应是：

a. 水箭龟，风速狗，椰蛋树

b. 妙娃花，暴鲤龙，风速犬

c. 喷火龙，椰蛋树，暴鲤龙

前三只则不变。





■详细地图



■Voice Checker的使用说明

Voice Checker是红绿版新作的一个特殊道具，用于查找特殊的地点和人物，具体有：



这个选项可以查找一些地点。

这个选项可以看到一些在关键时刻错过的特殊人物。

这个选项用来查找人物，比如小刚、小霞、正辉。

文/www.pmgba.com

NEBULA ECHONIGHT





星云 回声之夜

PS2	厂商：FORM SOFTWARE	发售日：2004.1.22	
	类型：SF-AVG	价格：6800日元	其他：——

“理查德......”，直到听见有人叫我的名字，我才醒过来。

这是我和未婚妻克劳迪亚的度假旅行。不知道宇航飞船出了什么故障，受到了强烈的冲击，坠落到了月球上。不知我昏迷了多长时间我才醒过来，昏迷之前的那一段时间的事也完全记不起来了，可能是因为受到猛烈冲击的缘故吧。不过，已经麻痹的身体开始逐渐恢复知觉了。

只是，应该在我掌心里的未婚妻的手，却不见了。

我环顾四周，什么都没有。只有坐椅的靠背上写着一行字：“在太空设施里等着你。”

背景

正如片头CG所展示的一样，宇航飞船因事故坠落到了月球上。乘客的亡灵却游荡在月球上的这个太空设施中。主角为了寻找未婚妻的下落，不得不在这个迷雾丛生的太空设施里进行探索。而为何只有主角存活下来，也是一个未知的谜......

视角与照明

主角穿着宇航服，视角是从头盔里往外看的第一视角。视角可以用L2、R2来调节高度，以此可以发现放在高处和地上的道具。因为月球上很暗，必须用头顶照明灯照明。照明灯的亮度有2段，按方块可调节，不过要用电池进行电力供给。电池散落在宇宙设施的各个角落里，可以作为道具得到。

■电量如下表示：

电力在50%以上：无表示

电力在50%-25%：LOW BATTERY 黄色

电力在25%以下：LOW BATTERY 红色

电力为0%：EMPTY 此状态下无法使用照明灯

而这个游戏的道具系统和其它的AVG有很大差别，就是非剧情道具好像只有电池这一种，为什么？皆因它与众不同的战斗系统。

战斗系统

这个游戏很强调解谜，谜题在游戏中是重头戏。相对的动作部分就被削弱得很多，主角无法装备任何武器弹药，因此使得非剧情道具仅剩电池等几种。遇敌时没有办法，只能逃跑。而且遇敌后照明灯亮度明显变暗，视野尤其狭窄，如果在不空旷的室内遇敌的话想安全脱出还是很有难度的。

难道就没有办法对付恶灵了吗？不然。在游戏途中可以得到一张社员卡，这是安全从恶灵群中逃脱的关键。灵分两种，亡灵与恶灵。亡灵就是乘客们的怨灵，因为死前有种种心愿未了而不能成佛，游荡在月面上。主角可以和他（它？）们对话得知他们的心愿，通过种种方法了结他们的心愿而升天，从而推动剧情的发展。在怨灵的附近的话心跳数会上升，但不会超过150以上，一旦与之对话，心跳就不再上升。而恶灵则因为被一种奇妙的雾所包围，会主动攻击主角，接近他们的话心跳数会急剧上升，升到300以上的话则GAME OVER。恶灵只在浓雾地区出现，雾散去的话就变回亡灵。而驱散雾的方法就是在设施内部有换气机，对其使用社员卡开动换气机，就可以把雾驱散，从而安全地在该区域进行探索。

生命系统

游戏中没有通常AVG那种伤害度的设定，改为心跳数。心跳数显示在画面的左下角，通常状态下在80左右，显示为绿色，进行跑、跳等剧烈运动的时候会有所上升，但不会超过100。接近亡灵时会超过100，此时手柄开始震动，但不会超过150，显示为黄色。超过300时显示为红色，很吉祥的颜色，但很快就会GAME OVER。可以通过镇定剂来降低心跳数（为数不多的非剧情道具之一）。

可以行动之后先熟悉一下操作方法，然后开始搜索。在客舱内会发现一个后现代太空漫步型空中小姐（其实就是个机器人），已经坏掉了。从走廊尽头的门出去后转弯，会听到有人在说话，这就是遇到的第一个亡灵。他坐在地上拦住了去路，并说想喝酒。回到客舱在第一排客席上发现乘客留下的威士忌，拿来给坐在地上的亡灵，就可将其升天。以后遇到亡灵后只要满足他们的心愿就可以使其升天（成佛？），并能得到一些道具和信息。比如这个亡灵就留下一句话：“要小心那些雾。”为什么要小心那些雾呢？

先不管他，上楼梯后在出狭窄的客舱里发现特等客室，但因为电力供给已停止所以门打不开。坐电梯下到1F，发现一个发电室，但好像发电设施已被破坏且蓄电池也都不能使用，蓄电池柜的一个抽屉已被拉开，但却是空的。之后绕回另一端，墙上有一个机关锁，拨动机关开门，进入净水设施。

走到净水设施的天桥上会引发一段剧情，这也是遇到的第一个恶灵。CG播完后处于受到恶灵追击的状态，因为天桥很狭窄，所以想从原路返回是不可能的，没办法只得转身先往前走。

开门后走过一段电动扶梯，在照明灯附近有一个电池，拿起后往前走，会看到一个叫伊万诺夫的亡灵。他说前面很危险，不是我该去的地方，并堵住了门口。把克劳迪亚的照片给他看，他会让开去路。在他身边可以找到一部好像已经坏了的通信机。往前走有一个电梯，右边有个椅子堵住了，只能从左边走。上去后到了游戏里的第一个监控室，这也是游戏的特点之一，通过监控室里的屏幕来观察被监视区域里的详细情况（监X者？？）。在这里大家可以熟悉一下监视器的操纵方法，方向键为转动镜头，方块键ZOOM OUT，三角键ZOOM IN。墙上有一部红色的电话，这是SAVE点，整备完成后出门向前走。

往前走是整个设施的中央大厅，进入正对的能源区会碰到一个好像不是亡灵的青年："好久不见了，怎么了，这么惊讶的表情，有什么奇怪的吗？你走了之后，我一直一个人。来我的屋子吧，在中央大厅的边上，很久不见了，真想和你好好谈谈。"向右走地上有一个电池，向左走有一间门上有花纹的屋子，这就是那个青年的屋子。墙壁上映出的是地球上的草原风光。桌子上摆满了绘画用品，他坐在那里。对话后拿走屋里的镇定剂后进入能源区（ENERGY AREA），入口处右侧的通道通往天文台，但门锁着。回到入口大厅处，抬起头来发现有一个电子日期显示板，好像坏掉了，只能一次同时显示几个数字，但如果把几次看到的数字拼起来的话就成了"2044/08/13"。继续前进走到配电室，里面有一个叫阿隆的亡灵，他好像很为女儿的事操心。进入左侧的太阳能电池调整室，启动系统所需要输入正确时间，输入"2044/08/13"即可。出门后发现阿隆不见了，原先他坐的地方会落下一张"影像DISC"，在桌子附近还可以找到"作业员月报"。右侧的楼梯口有监控室，SAVE之后原路返回到中央大厅。

沿中央大厅的滚梯下到1F，1F只有太空港和居住区两个区域。太空港需要LV3的CARD才可以解除电子锁，那就先去居住区看看。在门口发现了阿隆依然痛苦万分地蹲在那里，"为什么？难道只有爸爸的话，



你就是不开心吗？卡罗鲁..."进门后发现雾很浓，恐怕会有恶灵在此徘徊。右侧就是监控室，进去后用监视器观察会发现有一个小女孩恶灵徘徊在居住区，估计就应该是阿隆的女儿。仔细观察的话发现她的移动是有规律的：从监控室门口开始，按105室-106-103-102的顺序循环移动，一定要摸准她的行踪，因为在狭窄的室内很难躲避恶灵的攻击。

之后先去102室，在屋子深处有上下铺的床，按L2抬高视角会在上铺发现社员证，这可是保命的重要道具。出门到102和103之间，有一个亮着红灯的装置，这就是传说中的换气装置！只有用这个才能完全不受恶灵的骚扰，对着其使用社员证，开动换气装置后雾就散了，原先的恶灵也就变为亡灵了。以后每到一个新区域都要尽快找到换气装置并将其开动，以保证安全。之后进入105室，会发现阿隆的女儿卡罗鲁的亡灵，用桌子上的影像再生装置可以看到"影像DISC"中的内容，是一段阿隆父女在宇航飞船上的录影。"嘿，卡罗鲁，不要乱摄像哟""我比爸爸用摄像机用得还要好呢！""是吗，那就把爸爸拍得帅一点...卡罗鲁，和爸爸在一起...高兴吗？""嗯？我不是很高兴吗？""...即使妈妈不在了也没关系吗？...""...爸爸...没关系的...只要和爸爸在一起...不会感到寂寞的..."......

看完录影卡罗鲁会跑出房间，终于是父女相认的大团圆（？？），不对，是误会解除了。之后父女双双升天，留下一个发夹，看样子像是小女孩卡罗鲁留下的。再回到中央大厅，走到中间的圆形平台上再度遇到伊万诺夫，他说：把发夹交给他，他也会升天而去，留下一张电梯CARD。

回到居住区，径直穿过走廊来到工事区间，先在一个货架上得到黄色液体，之后在电梯内用伊万诺夫留下的电梯CARD启动电梯，B2层目前还无法到达，先去B1看看。出电梯后向右走，进第一个门，是一段过



道，边上有一间监控室，走穿过道来到植物培养温室。温室里被玻璃墙隔为两个栽培设施，但现在雾很浓，并有两个小女孩的恶灵在这里游荡，要充分利用两边栽培设施的空间，一口气冲过走廊进到栽培管理室。先换气，再通过监视器仔细观察，会在CAMERA中看到一个狮子玩偶，在墙上取得栽培槽的钥匙后出门。发现一边的操纵系统已经坏了，上面只有一块电池，取得后打开墙上的气温调整开关，会发现植物的叶子卷进了换气扇，而另一侧没有坏的栽培设施也可以使用了。对其使用栽培槽的钥匙打开另一边的操纵系统，是一个类似于华容道的谜题。共有9个架位，但只有8个架子在里面，这样就有一个空格，红灯表示架子，白格代表空位，左下角的架子坏了，不能移动，而右下角的抽屉可以用退出键拉出来，抽屉里的道具也就可以得到。我们的目的是把左上角盛着狮子玩偶的抽屉用空位"挤"到右下角来，然后拉开抽屉取得狮子玩偶。回到植物温室通路，发现两个小女孩的亡灵，把狮子玩偶给它们后，会有对话。

之后拾起少女姐妹留下的狮子玩偶，回到研究区通路。走到厕所附近又听到有孩子的笑声，还不时往主角的头盔视镜上拍手印，不过好在是个亡灵，所以不管他先去男厕所。在最里面的一间发现了清洁剂，再来到女厕所，发现洗手台上的镜子残破不全，仅剩一小块，而且还很脏，对着其使用清洁剂把镜子打扫干净后会看到原来有一个小男孩的亡灵骑在自己脖子上。"这样就完了吗？......真没意思！"说完小男孩夺门而出。

出门后在研究区通路发现了小男孩的亡灵，他好像对主角的作为很不满意："以前我可是经常骑在爸爸脖子上玩耍的......你看见我的两个妹妹了吗？应该在那边，现在该回家了可她们还在外面玩，她们一直都这么任性...爸爸妈妈还一直对她们那么好...这样的妹妹我才不想要呢..."把狮子玩偶给他，他说："这个，是我的，我喜欢的小狮子啊...卡塔利娜...库拉利娜...对不起！"，兄妹也终于和解了，"谢谢你，你是在找那个在宇航飞船上和你一起的那个女人吧？一开始大家一起跑到了这里...不过后来有怪物出现...大家就被冲散了...后来

我就不知道了，可能别人会知道吧...那个女人一直喊着："里查德"...你快去找她吧，这附近...应该还有人在的......"说完小男孩升天而去，留下一张LV1的CARD KEY。

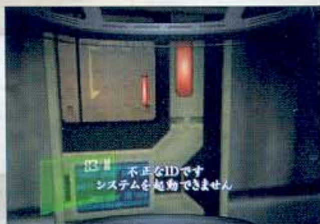
终于有电子钥匙了！先去电梯旁边的门，用CARD打开门锁，进入重力制御室，在地上得到小动物用的项圈，开动重力设施后原先不能进的门可以进入了。里面有一个胖子坐在地上，四周散满了食物，先捡起一块巧克力，再想捡旁边的开瓶器时坐在地上的胖亡灵说话了，"不准拿，我还要吃..."与他对话："什么呀，你干吗来这里，哦，明白了！想找吃的对吧？不给！这都是我的，嘿嘿嘿..."把巧克力给他，"嗯，还是巧克力好吃。你是要找那个女的...叫克劳迪亚是吧...好像在哪见过..."。看也问不出什么，索性先出门，在门口一排椅子下面又找到一块巧克力，回去给他吃，"嗯，好像就是在哪见过，穿一身白衣服...哪啊？在哪来的？...还应该有一块巧克力，快去拿来！"

回到通路，用CARD KEY打开水产实验场的门，这里有一个恶灵，直接走楼梯上到一个平台后小心地向前走，一旦遇敌心跳加快后立刻转身下楼梯后紧贴右边一直向前冲，冲到尽头后左拐进入养殖管理室。先换气，在墙上有机械作动装置，但需要密码，且只有ABCDE五个字母，到对面的墙上发现了一个记载着以前养殖过的鱼的名字的看板，从上面找出只含有ABCDE五个字母的名字输入到机器里，换水装置开始启动。从管理室里出来后先右拐上平台，打开管道上的排水开关后下到蓄水池里，发现一个亡灵跪在角落里，很懊悔的样子："机长...救救我...被发现了...我明明躲起来了...还是被发现了...水怎么会突然没了呢...机长给我的护身符如果不见了的话...怪物就会把我...事故什么的...不是咱们的责任...一起逃吧...机长快跑...再不跑的话...那个雾就会..."再来到另外一个蓄水池平台上，打开升降机开关后在升降机地面的铁丝网上找到护身符，回到另外的蓄水池交给那个亡灵，"啊，这就是机长的护身符，太好了...有了这个...就不要紧了..."说完升天而去，留下了第三块巧克力。

先不要急着回去给那个胖子巧克力，再用CARD KEY打开食料库的门，在监控室观察到有一个恶灵在食料库里面。这里可以说是游戏中的一个难点，不仅地形狭窄，恶灵的位置也比较隐蔽，躲在拐角处，转过弯来之后就会突然遇到，很难调整方向来躲避。这里就要利用地上的箱子，地上的箱子打开后会发出声音，而恶灵也会闻声而至，利用恶灵的这个特点我们进门之后先把屋子右侧的箱子打开把恶灵引过来，然后迅速向左突进，转过弯来后在一摞箱子后面发现了换气装置，要注意先把最上面的箱子打开之后才能使用社员证启动换气装置。之后就可以很安全地把食品加工机械上的按钮打开，传送带开动之后，再走回另一侧，发现恶灵已变回亡灵，"你，是这个设施里的人吗？能帮我个忙吗...这个罐里应该是食物吧？我怎么也打不开...妻子的身体很弱...如果没有食物的话..."在传送带上得到过期的饮料后返回重力室。

先把第三块巧克力给胖恶灵吃掉，"啊，好吃，不过有点渴了呢，你给我拿点喝的来！"真是麻烦！再把过期的饮料给他喝...什么？会不会把他喝死？反正他本来就是亡灵的说－ －！！"嗯，吃舒服啦！那









个女的...好像在一个什么大厅里...写着作业区的地方...好了...我休息了..."升天了（寒！吃完就睡！）拿起他留下的LV2 CARD KEY和开瓶器回到食料库。

那个亡灵还在郁闷："我们家在地球那会儿可是很有钱的，雇了很多佣人，结果到现在连个罐都打不开，天！我做了些什么呀！"用开瓶器打开罐子，"什么呀，原来不是食物啊..."说完他失望地走了。拿回开瓶器和亡灵留在地上的固体燃料后回到栽培管理室。把固体燃料放进桌子上一个黄色的实验器械里，得到非常用食料。再回到电梯，原来被树挡住门的一间屋子可以进入了，亡灵就守在门口，把非常用食料交给他后他会跑进去把食物给他妻子，跟着他往里走到尽头，发现她妻子坐在地上，会向你要一个耳环，在地上找到之后交给她，夫妻间开始对话："什么呀，这么古老的东西！""这可是我的宝物啊，是你第一次送我的礼物..."......总之夫妻和解，双双升天。

这一幕幕实在太感人了，连我这太空和尚（－ －！）都不禁感动了，不过这不是感动的时候，还是找媳妇要紧。按那个胖子的话去找作业区，回中央大厅2F进PLANT AREA，会看到一个身穿白衣的MM飘然而去，LP！！快追！用LV2 CARD KEY开右边的门，有两条电动扶梯，先走左边的把恶灵引过来再从右边扶梯快速脱离，右边扶梯的尽头处地上有净水设施的钥匙，记得拿走。开门后来到了氧气供给设施，先从门出去来到监控室，监控室门口旁有几根大粗管道上放着一卷胶带，注意拿走。然后来到レゴリス处理设施，下楼梯后在一间屋子门口发现了换气装置，但却说社员证的ID不对，没办法屋里还有恶灵，先跑为妙。门口还有个装置按钮，咱就手欠一回，按了，然后出门就跑。

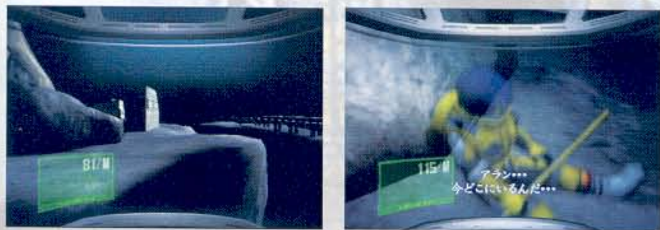
一出门，哇！空气真清新！莫非这就是传说中的宇宙空间？这XXXX星球还就真没多少人儿！说时迟那时快，我就往前一蹦......结果...死了！－ －！在这里特别讲解一下，宇宙空间里一定要看准了起跳，因为失重感很充分所以一定不要乱按加速，切切！先小心地跳过第一个断崖，在岩石旁边发现一个亡灵，目前还没法解救，先绕过月面上的那间屋子，从后面绕到对面的大断崖，在左下角发现一间地窖，好像冻住了，把黄色液体浇在上面，还是没有化，先不管他，冲进山崖上的那个大门。里面是车辆整备室，有一台打不开门的车，还有一个可以输入密码的装置，先不管他冲过去，里面有作业区第二监控室，用监视器仔细观察车辆整备室里会发现有一个地方写着1018。

沿通道走出去又来到了氧气供给设施，等于从后面绕了一大圈又绕回来了，墙上的换气装置还是说ID不正，没办法，顺着梯子往大锅炉上爬吧！爬上去之后发现有一个管道正在往外漏气，用胶带把它包好，系统就能恢复正常工作了。CG之后有一个恶灵也爬了上来，躲开之后顺梯子下去，一定不要急，这里可是有摔死的可能哟！下来之后来到管理室，管理室的桌子上有一个会说话的玩具人，听它说到弟弟的生日是5月24日，从垃圾桶里捡出一张折坏了的社员证之后到车辆整备室，往墙上的密码装置输入"1028"，"0524"，就可得到车门钥匙，打开之后取得一块蓄电池。

回到氧气供给设施的正面，在一处冒着蒸气的机械前使用折坏了的社员证，可以将其修好，以后两张社员证就都可以使用了。先用新社员证把レゴリス处理设施里的换气装置打开，然后再回到氧气供给设施的后面，把锅炉塔脚下的换气装置也打开，再爬回塔上与刚才袭击你的那个灵对话，他是工程的负责人，对话中得知了迷雾的一些真相，之后其升天并取得LV3 CARD KEY。

再度原路返回中央大厅，下到一层，用LV3 CARD KEY打开宇宙港的门。从检票口上飞船，会有一段CG，一个女亡灵要你帮她找回项链。之后用墙上的通信设施开门出去，在整备室通路监控室做好整备后出发！从整备员通路走过去，有两个亡灵，墙上有两个换气装置，保险的办法就是步步为营，开动一个换气装置之后就立刻原路返回出门，再进来开另外一个。全部换气完成之后会发现有一个亡灵趴在玻璃上，在地图上标着“HERE”。进入大厅在椅子上可得到一本紫色的手记，在椅子下面隐约可以看到有个东西，但拿不到，不管它，先开门去搭乘者通路。

在进口处的信息台里有一台电脑，启动后电动扶梯开始运动，同时把恶灵带到了通路的另一头，可以安心地换气了。之后和这个灵对话，是个欧八桑，因为觉得所有人都只因为想要她的财产才接触她，对别



人失去了信心，只和一只叫内鲁琪的猫相依为命，可现在猫咪不见了，她要主角帮她找回猫咪，“如果摇响铃铛的话内鲁琪就会听到的...”之前得到的项圈上有个钥匙，用它把地上的书包打开就可以得到铃铛。进入太空港居住区，走到床附近就会听到猫叫，心跳也会加快。使用铃铛就可以把猫咪引出来，原来也是个亡灵...可怜...

带着猫咪回大厅，它会把原先在椅子下的道具找出来，捡起来发现是个八音盒。把猫咪送回欧八桑，她显得非常高兴，“太好了，你没欺负她吧？绝对不许哟！这可是我最后的家人了。对不起，内鲁琪，饿了吧宝贝，咱们去那边吃饭吧！我现在可只剩下你了，内鲁琪，咱们两个要一直在一起，一直......”升天而去，留下一条项链。再回整备员通路，通过传送口把八音盒交给那个趴在玻璃上的亡灵，他会慢慢转身离去。然后再到月面上对原先坐在两块岩石之间的亡灵对话，他们两个就会一起升天。

回到乘务员室会发现那个女亡灵，把项链给她，“太好了，这里面有对我很重要的人的照片。...我们6个人的小队...被怪物冲散了，队长也不知到哪里去了，队长让我一直呆在这里...可是一直没有办法联系他们...”把伊万诺夫留下的通信机给她看，“你，怎么有这个？？难道...伊万诺夫已经死了...不过，有了这个通信机的话一定可以找到大家的！虽然坏掉了，我想佩格玛会把它修好的...给你这个...队长给了我们小队每个人一人一支...”得到了小队的信物烟卷。

回到レゴリス处理设施，把在电脑前睡觉偷懒的士兵叫醒，把烟卷给他看，他会跑去通知队友，资材置场也就可以进入了。进入之后发现有小队的三名成员在里面，佩格玛很快就修好了通信机，三人与队长通话之后心愿已了，一同升天。把修好了的通信机收回，到天文台的联络通路处遇到了小队队长，把修好的通信机给他，他会要求主角找到他的怀表并给女队员看，之后他会升天并得到LV4 CARD KEY。

到居住区里打开LV4的门，进入看守室（旧诊察室），有一个亡灵在电脑前不知忙些什么。态度还很蛮横，“别打搅我工作！你要想放他出来就拿份释放证明来，你以为我愿意看着他啊！！”－－！惹不起，闪先！走过拘留所，第二间房里好像关着人，向前走到通信室（原手术室）里面，有一台打印机，好像里面的文件是关于释放犯人什么的，按“PRINT OUT”印出一份释放证明书，拿回看守室给看守看，没想到他勃然大怒，“这份一点都不规范啊！不要浪费我时间好不好！”还把证明给撕了。没办法，回到105室，在壁柜里找到印刷用纸，拿到通信室用这张纸打印出一份释放证明书给看守看，终于通过了，“这样一来，我的任务也结束了...”说完他升天了。来到拘留所，第二间的门也可以打开了，这个灵在对话之后也升天了，在桌子上得到了研究室的钥匙，在门口的地上找到了怀表。

把怀表拿到太空港乘务员室里给女队员看，这样6人小队全员升天达成！回到工事区画使用研究室的钥匙把仅剩的一间以前打不开的门打开，进入研究室。进门先换气，在桌子上找到电子手帐，阅读之发现最后一页写着“ORB”。进到里屋有一个调和颜色的密码装置，按照得到的提示输入橙、红、蓝，得到红色药品。

回到月面，进入采掘制御室，在桌子上拿到蓝色手帐和电池后跑回监控室SAVE，下面也是一个比较考验大家操作的时候，将要围着一个门和两个恶灵展开搏斗。出门后先把恶灵引到一边来，然后迅速朝另一边跑路，动作一定要快，开门后先尽量回复一下心跳，不用太急。稳定下来后把左边墙上的开关打开，这样电梯就会升上来，这时估计第二个恶灵也会发现你了，立刻回身开门回去。刚一进门会发现这边的恶灵还在堵着你，没关系，再转身开门回去，然后直接冲上电梯以最快的速度按下电梯开关。整个过程一定要连贯，万一一个转身不迅速很可能就会全盘皆输，关键时刻不要吝啬，镇静剂使用有必要地干活！下来之后就简单了，打开换气装置后坐电梯上去，在采掘制御室的小圣坛发现了神父，他一副忏悔的样子，“在雾里，我只是单纯地被憎恶所操纵，那时还被关在地下的卡拉和杰夫利...我与神同在...不过，真是想要那些吗...我想要的东西...那片雾里，那就是所长说的力量，那个石头的力量...给你这个，去救那两个人，这样，你也可以...”留下了圣十字架罗萨里奥后升天。

再回到月面那个冻住的地窖门口，再把红色药品浇上去，门终于开了。下去之后发现一对老夫妻的亡灵，他们好像对主角很不友好。把神父留下的十字架给他们看，去天文台吧，这样你也能得救了”。升天后留下了天文台的钥匙。



终于可以去天文台了，打开门之后终于见到了LP~~您说，我是先拥抱还是先XX呢？什么？放CG?!－－！CG最终说明了一切。

“里查德，你终于来了...我...一直一个人...好寂寞...不过，真好，终于又能见到了，全是托这块石头的福”，说着拿出一块红色的石头，“这块石头好像有不可思议的奇妙力量，能够帮你完成你的心愿 。现在我的心愿完成了，你有什么想实现的愿望吗？”

出现选择：要或不要这块石头，之后进入两种不同的ENDING。

逆転裁判3

GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2004.1.23
	类型：AVG	价格：5800日元	其他：——

经过一年多时间的等待，热门系列《逆转裁判》的第三作终于在今春隆重登场GBA，其在发售后还不满一周的时间内就成为本年度第一款登入白金殿堂的作品，加之前作积累下的超高人气，本作绝对是近期值得大家去尝试的一款经典大作。

STORY 基本系统



系统方面，在沿袭系列基本系统的基础上，还将第二作中曾尝试过的一些细微改进在本作中全面运用开了。其中最明显的便是在举证或回答问题失败或错误后メーター槽减少方面的改进以及サイコロック（精神枷锁）的广泛运用。特别是精神枷锁这个侦探部分的关键环节，往往很多关键性的信息和证物都是在这里得到的，而这些往往都是深埋在交谈对象内心深处的那些所难以启齿的，依靠使用绫里真宵的“勾玉”来进入对方的内心世界，正确回答对方的一个个问题而成功解开枷锁。另外就连第二作中初次尝试的颠倒时间顺序（逆转Ⅱ的1、2话）来开展剧情的方式，到了本作就大刀阔斧地运用起来了。

对于游戏进行方式，本作除开回忆中的第1话和第4话仅有法庭部分外，其他的依然是侦探部分与法庭部分相结合，由于在故事情节内容上的大大充实，本作也将令大家用上比前两作更多的游戏时间，大大增强了耐玩性。

而最具特色的改进便是前两作的惟一主角成步堂龙一、运用了当前流行的无间道式时空转换叙事手法和陈永仁式复活大法而再度登场的绫里千寻、以及临时客串辩护律师的检察官御剑怜侍都将成为本作中各自章节中的主角，逆转裁判系列也不再只是成步堂龙一一个人的故事。另外，打破常规的时间顺序来发展主线也是本作的特色。

游戏操作方面：A——确认；B——取消；L——证言询问阶段用于询问证词，在证物file时，可用于查看详细情况；R——证言询问阶段用于在需要出示证物或人物时质疑对方证言，另外还可用于进入证物file以及证物file与人物file的转换；Start——进入存档画面。

STORY 剧情背景

本作的时间跨度非常大，整个情节贯穿全系列，甚至追溯到第一作之前的6年，运用类似无间道Ⅲ式的时间手法交待情节，不仅给人新颖的感觉，而且这样的承前启后的方式还能最大限度地完善前作一些曾埋有伏笔的次要情节和漏洞情节来突出主旨，要是说前两作的各章节情节之间还显得相对独立并且缺乏明显主线的话，而本作则巧妙地将全系列的各章节联系到一起，利用回忆使时间提前并埋设好主线，配合各角色人际关系的发展而展开主线，新加入的两位主要角色美柳ちなみ和神乃木（ゴドー）也正是整个剧情开展的的关键，而这一切却都是在不引人注意的情况下默默向前推进的，到了最后，却往往能给人一种冥冥之中终有注定的感觉，当每解开一个疑点或完成某段情节时，总能让人恍然大悟般地感叹：“哦，原来是这样啊！”并情不自禁地佩服其剧本编写。

案件和逆转作为系列的卖点其地位在本作严重下降，交待人物和剧情发展才是游戏最要突出的，本作出场人物之多绝对居于系列之首，而前作曾出现过的人物基本上都能在本作中看到他们的身影。最大的变化便是补充重要的新人物来削减成步堂龙一的主角地位，从而更加突显绫里千寻和新登场人物美柳ちなみ之间的矛盾，作为已逝的人，她们之间的争斗这样的暗线才是整个情节的主线，并且贯穿整个系列情节的始终，而她们各自



曾经的恋人神乃木（ゴドー）和成步堂在法庭上争斗的明线却只是本作的辅线，仍然作为主角的成步堂君在这里面的作用便是穿针引线将各人物联系起来。

本作各话的时间及其顺序分别是：第四话（2012）→第一话（2013）→第二话（2018）→第三话（2019年）→第五话（2019年）。

本作各话基本一览

章节	主角	检察官	被告人	被害人	真凶	犯罪动机
(一)思い出の逆转	绫里 千寻	亚内 武文	成步堂 龙一	吞田 菊三	美柳ちなみ	灭口
(二)盗まれた逆转	成步堂 龙一	神乃木(ゴドー)	天杉 优作	毒岛 黑兵卫	星威岳 哀牙	灭口
(三)逆转のレシピ	成步堂 龙一	神乃木(ゴドー)	须々木 マコ	冈 高夫	芝九　虎ノ助	金钱
(四)始まりの逆转	绫里 千寻	御剑 怜侍	尾 K田 美散	美柳 勇希	美柳ちなみ	灭口
(五)华丽なる逆转	御剑 怜侍	狩 魔冥	あやめ	天流斎エリス	神乃木(ゴドー)	正当防卫
	成步堂 龙一	神乃木(ゴドー)				

STORY 剧情篇

第一话 记忆中的逆转

■主要人物：绫里千寻、成步堂龙一、美柳ちなみ

"永远相信委托人，那是在法庭上战斗的最大力量"

这是成步堂君始终铭记在心里的一句话，这句话不仅仅是后来他在法庭上战斗的最大精神支柱，一次次在困境中逆转的最好武器，更重要的是，这句话，这个坚定的信念曾经救回过他的生命，而这句话，也正来自于自己的先师：绫里 千寻，也正是故人先师的这句话给了他人生的最大激励……

时间将我们带回五年前的记忆中，2013年的4月9日。细雨中，两个男人在交谈……

"……你最好离开她，她不是个好女孩……"

"够了，不准那样说他……"成步堂君怒斥道，一把推倒对面的人。

4月11日上午，地方法院，被告人第3休息室，"勇盟大学艺术学部三年级成步堂 龙一 杀人案"开庭前。

这是一年前才取得律师资格的绫里千寻的第2次出庭辩护，委托人是勇盟大学艺术系三年级学生成步堂龙一，因两天前涉嫌谋杀同校药学系四年级学生吞田菊三而被检察院提起公诉，因所有证据对被告都十分不利，所以没有人愿意接下这个案子。而刚刚走出一年前第一次出庭失败阴影的年轻女律师、隶属于星影律师事务所的千寻为了证明自己，毅然地选择为成步堂君辩护，并且还有星影宇宙ノ介老师在旁边的帮助，而这次的对手，却是那个号称有"新人粉碎机"的亚内武文(似乎每作的第一话都是这个老头先出场，不过五年前这个时候的他，还没有秃顶……)



在简单交待案情后，出于对新律师的基本考验，法官要求千寻根据现场照片中的情况指出死因，明显是触电身亡的嘛，接着又要求千寻指出本案被告和被害者之间产生过节的关键人物——美柳ちなみ，她是被告成步堂龙一现在的恋人，不过半年前她也曾与本案被害者吞田菊三交往，而这一层关系却是对成步堂最为不利的。

正式召被告人庭提供证词，而得了重感冒还正在服药期间的成步堂君戴着个白色大口罩，还不停地打着喷嚏，证言一《与被害者的关系》：当时我确实经过了那里，但我没有杀人，只是看见了尸体，其他的我都不知道了，像他那种穿英国衣服的人我才懒得和他搭讪。

作为法庭的新手，千寻确实不及亚内那么老奸巨滑，尽管自己是在为成步堂君辩护，但他的证词不实的地方，自己还是要质疑并反驳，在她看来，找出证词中的矛盾是律师们的天职，而不管对方究竟是谁。成步堂君说自己没有和被害搭讪，但却说看到对方衬衫上的标志，而事实上被害外面还穿了一件夹克。千寻拆穿了自己委托人的证词，顿时傻眼的成步堂君居然嚎啕大哭。

亚内显然注意到了感冒中的成步堂，明知故问地问他服的什么药。当得到确定的回答后，立即出示了现场照片2和"杀感冒Z"，照片上清晰地显示了被害手中握着的药瓶，而照片中的那瓶药却正是留有成步堂龙一指纹的杀感冒片Z。不过照片上也显示出被害的手表出了故障，是触电时遭到强电流所致的。

在如此劣势下，成步堂继续证词二《当时的真相》：事实上，我是曾被他叫出来过的，他是药学系的，所以约定2点45分在那见面，说了一会后到3点我就走了，但当我过了一会再回来的时候，他已经倒在地上起不来了，我这段时间一直在服'杀感冒A'那药。

千寻追问了关于这位药学系的被害者的相关情况，得知吞田是研究药品的精制和调和的，被称为"勇盟大学的炼金师"，而且他们在做化学实验时用的都是高压电流枪，通过专用电线传输规格的高压电线都是依靠学校特设的高压电线竿来铺设的。至于成步堂的感冒药，他说只要是熟悉他的人都知道他通常都在饭后服这种药。

千寻向法官指出现场照片1尸体上方断裂的电线，表示被害者是被该高压电线所触而身亡的。但刁难的亚内指出被害所穿外衣上有被告的指纹，说明他曾推打过被害，所以最大的可能是凶手蓄意拿高压电线击向被害而致死。

所有的证据显示都不利于成步堂，没有退路的他似乎也不需要再隐瞒一些什么了，于是他大胆承认自己的确推倒过被害，证词三《将被害推倒》：那人说了几句ちなみ的坏话，我很生气就推倒了他，离开后我听到了某处发出很大的声音，于是我就很担心地回去看看，但是没想到那个人，居然已经死了。

千寻询问他所谓的很大的声音到底是什么声音，但成步堂一时半会也描述不出来，只是说记得将他推倒时伞也压在地上所发出的尖锐的声音。不过从现场照片1显示，本来应该压在死者身下的伞却被移动到了远处的电线竿处，这个疑点的出现倒是给成步堂带来一丝转机的希望。鉴于如此情况，法官提出暂时休庭传唤本案的第二证人美柳ちなみ出庭。

由于没有想到自己的女友也曾在现场出现过，所以在休庭的时间空隙里成步堂就和千寻谈到了ちなみ以及半年前自己与ちなみ在法庭地下资料室初遇并一见钟情的情况，还特别提到了她当时送了一条项链给自己，不过交往后她却一直要求将项链还给她。(得到ちなみのプレゼント)

千寻突然提到半年前成步堂与美柳ちなみ相遇的时间应该是8月27日，就在成步堂惊讶于千寻怎么会记那么清楚时，她已经拿出一张当时的旧报纸，原来那天在这里的法院正好又发生了一起法院的律师被杀案件。似乎知道其中原由的星影也感叹千寻之所以接这个案子也许和半年前的那个事件也有关吧。



重新开庭，有蝴蝶伴舞的美柳ちなみ确实显得挺会讨人欢心的，几乎没用什么功夫便把法官大叔迷得晕头转向，态度也都发生了很奇妙的变化。开始证言四《目击》：本来约好下课后和龙一在老地方见面，但我却在里庭看到吞田君和龙一在一起说话，就在我和龙一什么都没有注意到的情况下，吞田君却自己倒在地上了，我便赶紧叫同学们过来。

在千寻准备询问前，美柳还很淑女般地向她拜托示意，众人这才注意到她们之前似乎认识。千寻拿出成步堂的供词，很轻易地就驳倒了美柳所说的吞田自己倒在地上的说法。更新证词后再问她听到什么声音没有，她说没有，再拿出成步堂的供词，她又说听到的是不起眼的声音，再搬出成步堂所说的是很大的声音后，她却说听到很大的雷声很害怕。不过在亚内解释当天并没有出现落雷的天气后，还向法庭提供了关于当时电线断裂的学生证明，上面记录了3点钟的时候就停电了，按是因为电线断裂电力输送中断所造成的。

美柳继续证言五《目击2》：龙一再次推倒了吞田君，第一次撞到电线竿弄断了电线，吞田君拼命地想要逃走，龙一追上去便用断了的电线指向他，用了不到一分钟的时间。

千寻拿出照片中被害死亡时被电流击坏的手表上所显示的死亡时间是3点05分，而学生证明中的断电时间是3点，示意证人解释这个时间在场的她并且还有这么多空白时间又在做些什么，并要求立证追查本案嫌疑人

美柳ちなみ。

因为美柳ちなみ还涉及到半年前发生在法院的一起谋杀案，所以千寻要求美柳对半年前的事件作出证词，证言六《关于成步堂龙一》：我和龙一半年前在地下室相见，我们一见钟情，所以就一直交往到现在。

千寻询问美柳作为文学系的学生半年前到地下室来干什么，她一直向法官肯定道自己是在那里查资料做报告的，千寻出示“警察的资料”，并联系到半年前的律师毒杀事件对其追问。

美柳表示半年前事后警察也调查过自己，表明那事件与自己无关，并作证言七《关于半年前的事》：半年前我和律师约在咖啡馆见面，我当时离开一会再回来的时候就发现那爱喝咖啡的律师已经毒发身亡了，事后在其体内查出10ml的液体，是种很特殊的毒，足以致死，但我肯定是无罪的，况且我也没法搞到毒药。

对她的这番证言早有准备的千寻质疑其最后一句，并且说明道，当时美柳的男友正是那精通化学的吞田菊三，要在他的实验室搞到毒药对美柳来说应该不是很困难的事情，正当美柳争辩道自己当时身上也并没有用于装毒液的容器时，千寻将其半年前其送给成步堂并且还想要回来的那条项链礼物，





那足以藏下毒药，而事发当天美柳急于找到人帮自己脱手那条项链，所以就正好遇见了成步堂并送给了他，但是之后当其找成步堂要求归还项链却都没有成功，无奈之下只得和他交往并伺机拿回项链。

可惜这些推理都还不足以定罪美柳，加之法官和成步堂两个色迷心窍的傻蛋这个时候都还十分信任那个装出一付小鸟依人般可爱的美柳ちなみ。虽然面对法官大叔的威胁，但是千寻还是决心要在这时拿出最重要的证物去定美柳罪，而绝不能让这样一个有着恶魔般内心的人逍遥法外。正好此时成步堂也提到了那天与吞田见面时曾说过的美柳半年前在他的实验室里偷过药品。

千寻指出被害死时手上握着的那个“杀感冒Z”的药瓶就是最终的证据。因为被告和美柳最初打算的是晚上一起吃饭，一直未拿回自己曾装过毒药的项链的美柳本是想趁成步堂饭后吃药的习惯时毒杀他，不料成步堂却和吞田在一起谈话，而谈话的内容她全都听见了的，当成步堂推倒吞田后，她觉得自己此时可以杀掉吞田灭口并嫁祸给成步堂。就在她用电触死吞田后不久，她发现成步堂又走回来了，而且药学系的学生们也都快过来了，急于脱离现场的她在慌忙中只得将装有毒药的感冒药瓶放在被害手里从而隐藏证据。

在铁证如山的情况下，美柳也不得不接受被逮捕的惩罚。而老亚内则因为自己输给了一个才上法庭不久的新手面子上挂不住而气掉了其额前的头发成为一个前秃子。至于成步堂，虽然心灵上遭受了沉重的打击，但恩师千寻今天的表现让他更加坚定了自己今后成为律师的信心和目标。

第二话 盗之逆转

■主要人物：成步堂龙一、ゴドー、天杉优作、星威岳哀牙

2018年3月，假面怪盗连续行窃事件发生，无论多么严密的警备，怪盗总能轻易地拿走自己想要的东西，留下签有“怪盗到此一游”的卡片和自己怪鸭般的斗篷身影消失在夜色中。

因为要开一个仓院里的珍宝展，所以仓院流灵媒总部的嫡传接班人可爱的绫里春美也带着仓院之罐来到这里。（得到秘宝展のポスター）

来到高菱屋的地下仓库，遇见华宫雾绪闲聊了几句，总觉得今天的雾绪有点失神，之后便在这里随便看了看，听说这里是为了迎接商场创建200年而专门开展的大型珍宝展，调查门旁的黄金像，原来这是仓院流灵媒创始人绫里供子的黄金像，手持“七支刀”。（得到供子の黄金像）

次日早上，真宵急急忙忙地给大家带来了不好的消息，因为这次第5度作案的怪盗曾向高菱屋发过盗窃前的预告状，而就在昨晚，绫里家的仓院之罐被盗了。而仓院之罐是仓院里最重要的东西，据说里面供奉着绫里供子的灵魂，所以在罐外写着供子二字，而大家一直没有注意到的是，一年前曾经不小心打碎罐子的真美在修补时却弄错了汉字而将“供子”写成了“子供”。

大家决定到高菱屋去寻找一些线索，碰巧在这里遇到了正在调查的系锯警官，他交待了目前的一些情况，知道了被盗时间大概是昨晚的1点半，还有怪盗的预告状以及那位曾4次取回被怪盗窃走财宝的名侦探。来到地下仓库，遇见了那位系锯曾提到的侦探，这个语气怪怪并把放大镜放在右眼上的家伙一来就是，番热情的自我介绍，名叫星威岳哀牙。询问了有关细节后进行调查现场，分别指向地上的七支刀、被移动过的黄金像和左侧的电脑，得到了重要的相关材料。

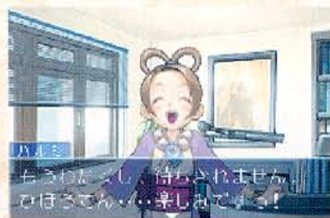
这个时候手机响了，原来是系锯打来的，他在电话那头兴奋地嚷道自己已经抓到假面怪盗了，不过电话那头却不时地传来激烈打斗的声音。大家立即赶往拘留所（留置所）去见见传说中的怪盗，那人直截了当地就承认了自己是怪盗，名叫天杉优作，不仅对话时显得非常腼腆，而且居然还对自己昨晚所盗的仓院之罐一无所知，最后琢磨了半天才说自己弄丢了罐子。依照他所说的，大家来到了他的家，即怪人のアジト。而怪盗的妻子天杉希华也正在家里，她虽然承认了夫妻俩有在无聊的时候做扒手的爱好，但却否认了昨晚的罐子是丈夫所偷，只是提到丈夫因为经常思维混乱而把自己当作是怪盗，随即她写了封信，让众人转交给拘留所里的优作，信里希华叫优作委托成步堂做自己明天的辩护律师。（得到希华の手）

而春美因为没有得到任何关于罐子的信息，便提前回事务所了，尔后大家相继回去后在同春美的对话中了解到一些仓院里的事情，特别是关于真宵的。既然现在接受了委托，而明天就要开庭了，成步堂也要马不停蹄地出发开始调查取证准备明天的辩护。先去高菱屋的雾绪那里了解一些情况，显然看得出来雾绪的神情很内疚。之后又接着来到那个自封为名侦探的星威岳哀牙的家中。在与之交谈的过程中却出现了“精神枷锁”的状况，而这种状况下往往也深藏着一些不为人知的秘密。幸好我们的真宵有勾玉，对侦探先生使用勾玉后只要答对他的三个问题便可以成功解除枷锁啦，依次选择“カメラのデータ、キゼツさせられていた、七支刀”即可。得知当时在现场怪盗曾使用七支刀将哀牙侦探击昏过去，虽然并没有亲眼看见怪盗的模样，但他安置的监视器却拍到了一切的情况。（得到防犯カメラの写真）

再次来到天杉家，调查那个绿色信封发现一封威胁信，大致内容是：“我要将你的身份公之于众！除非12日凌晨1点带500万来KB警备局”，信中提到的时间正好又是仓院之罐被盗的时间。正在这个时候希华回来了，并且还有一位客人，而且还是成步堂非常熟悉的人——矢张政志，他现在已经在KB警备工作了，他来这里是来归还昨晚在KB警备局一楼大厅拾到的天杉优作的钱包，里面还有优作的出入所用的密码卡。

这时手机又响了，是春美打来的，她走迷了路，不过现在正在哀牙的侦探事务所里，于是成步堂和真宵立即赶了过去。哀牙还没回来，趁着这个时





候赶紧调查，桌上有个黑色的提包，成步堂刚把手伸进出准备拿出来看看里面是什么东西，哀牙却回来了。消息挺灵通的他告诉大家明天的检察官对手就是传说中无败绩的ゴドー，而自己则要作为最强力的证人出庭。

次日上午，开庭前半个小时，在开庭前得到了假面怪盗的照片，据说是在法院前的摊位上买到的。但最令人费解的是天杉优作却在那里不停地吆喝希望自己被判有罪，不过成步堂最清楚的就是优作没有去偷过仓院之罐。（得到ブロマイド）

9月13日上午10点，地方法院，第六法庭。

对方检察官ゴドー本姓后藤，但却反感别那样叫他，戴着神秘面具的他总是拿着个咖啡杯，虽然他总是每每故意叫错成步堂的名字，但看得出他似乎对成步堂和这里的一切都非常熟悉，以传说中无败绩的检察官称号登场，但实际上这却是他第一次作为检察官的身份出庭，所以……的确是无败绩。

第一位证人照例又是系锯，证言一《假面怪盗的罪行》：假面怪盗是大约半年前出现的连环盗窃案的嫌犯，其每逢偷窃前都会提前放出预告状，这次已经是其第五次作案了，也同样地向高菱屋发出了预告状，他每次的目标





都是名贵的美术品，根据以上的情况已能基本裁定其罪行。

成步堂对证人倒数第2句证词提出了疑问，因为这次的仓院之罐并不是美术品，而其几乎也是一文不值的，这倒是也得到了检察官ゴド 的认同，不过看上去他似乎更多地还是关心自己的ゴド 107号咖啡。但随后他还是提出了自己的见解，那便是高菱屋出现的怪盗应该是冒牌货，成步堂也觉得这次的怪盗是有人假冒的，便向法官出示了监控器所拍下来的照片，并指出上面的可疑之处便在其面具下方的喉部，因为通过与先前在法院外买到的怪盗照片相比，这次的怪盗其喉部没有那个假面怪盗的徽章标志。但就在成步堂还未来得及高兴之时，ゴド 却拿出了自己在案发后现场在黄金像旁边找到的“假面徽章”。（得到怪人のエンブレム）

接着是那位超级自恋的怪人侦探星威岳哀牙出庭提供证词了，证言二《关于目击》：那晚快1点的时候，我终于等到我的夙敌假面怪盗，他从天而降，我还未来得及回头的时候他就在空中给我头部一击，我当时立刻就失去意识了，直到30分钟后醒来时才向警方报了案。

成步堂拿出刚才的假面徽章质疑证人的供词，因为那个表明怪盗身份的标志总是不离其身的，事后在地上拾到这个东西说明当时怪盗因与某人搏斗后才落下的，而当晚现场又只有证人一人，所以推测证人当时曾与怪盗搏斗过。

如此脸上贴金的好事，哀牙当然不会错过表演一番，于是又激动地说出可能是他刚刚才临时趁编的新证言，殊不知，此刻他已经被成步堂争取了主动牵着鼻子走了，不过最令人费解的还是那个不怎么吭声的检察官，那才是最可怕的。证言三《与罪犯搏斗》：的确我从门缝里看到了他，但想那样骗过名侦探我是不可能的，怪盗取了旁边的武器要我的命，和他硬拼我当然会完蛋，所以我头部就中了他一击，全部就这样。

在追问搏斗过程的详细时，哀牙提到了自己的秘密战法“トクイの战法”，正当他津津有味地解释自己这套独特的背靠墙但面部却遭到眉心一击打昏的战法时，没想到自己却在不知不觉中踏入了成步堂的圈套。因为接着他不得不向大家解释自己昨天所说的是因为后脑被击昏过去而变为今天所说的正面眉心处被击而昏过去的原因。就在他难以自圆其说时，成步堂就趁机一鼓作气地提出诸多臆断并指控其为真正的假面怪盗，不过缺乏证据的太多的臆断却激起了对面ゴド－的愤怒，一杯咖啡向成步堂砸去……

刚好此时天杉希华也赶到了法庭，并且还带来了成步堂事先吩咐的让她在哀牙的侦探事务所里找到的东西，那就是昨天在哀牙家里成步堂曾经试图打开的黑色提包，虽未来得及打开查看究竟，但当时他的手确实触摸到了那个罐子形体的东西，而当庭打开包后，大家一片哗然，因为里面装的正是被窃的“仓院之罐”。

不过已经开始反击的ゴド－却提出了质疑，为了证明罐子确实是从侦探事物所里拿出来的，成步堂要求法官检验罐子上的指纹，因为上面只可能附着有昨天在侦探事务所曾经伸进黑色提包里摸过罐子的成步堂的手指纹印。而且罐子表面在准备参展之前是全部擦干净了的。

在如此铁证面前，哀牙也不得不承认自己的罪行，可是在法官就要准备宣判优作无罪时，优作却莫名其妙地大呼自己有罪，自己是怪盗，并且还强烈要求逮捕自己，他如此反常的举动又不得不让大家再听听他的证言，证言四《假面怪盗的真实身份》：实际上我就是假面怪盗，事发当天我也没有不在场的证据，相反地，便能证明我不是怪盗。而且还有那晚我从天而降的照片为证说明我是怪盗。

尽管不清楚他为什么这样一直咬定自己就是怪盗，可是当成步堂拿出威胁信以及优作当晚掉在KB警备局而后由矢张政志拾回的钱包时，当指出上面的出入密码卡还有当时优作的出入记录时，如此，也不得不认定优作不是怪盗而无罪释放。

但是释放出庭后的优作脸上却看不出丝毫的喜悦，反而是更加地忧愁了。这时今天表现也很奇怪的ゴド－也走过来，似乎很高兴地告诉成步堂今早在KB警备局发现毒岛黑兵卫的尸体，而死亡时间正是9月12日晚凌晨1点，换句话说，才洗脱偷窃罪名的天杉优作却又要因为涉嫌谋杀而再度被逮捕起诉。而这其中最令ゴド 高兴的是使出浑身解数要为被告辩护的成步堂却与自己共同为被告做了“反不在场证明”，从而将被告推向万劫不复的深渊。

优作谋杀罪的开庭就在明天，所以留给成步堂的不多时间就更要抓紧去寻找更加强有力的证据。在自己的事务所谈完话并将仓院之罐还给春美，她要将其带回去鉴定是否是真的仓院之罐。去优作的家里见见希华吧，安慰她几句后众人便决定一起去调查一下事件，于是又马不停蹄地赶到当时的案发现场KB警备局。糸锯正好也在这里调查现场，他告诉大家这个视钱如命的毒岛局长是在房内被人殴打至死的，但是却在金库里发现尸体，并且还听说有除了哎呀之外的怪盗。接着调查墙上的警报发现指纹，并且眼前还有一本全是记有假面怪盗资料的记录。

接着去KB警备局的警备室继续调查，矢张就是在这里工作，职责就是在这里观察监视画面，听他说一年前优作还是这里的警备队长，不过当问到事发当晚的情况时，他却陷入了自己的精神枷锁之中，根据之前的调查经验，陷入精神枷锁的人在其心底一定都是有难于言口的秘密，这个时候就能充分体现真宵的作用了，拿出勾玉先，接着继续选择天杉 作のサイフ和社长室－－カ－ド便可以了，同时还可以查到昨晚的警报器记录。

得到如此多的证物了后，可以去拘留所和优作交流一下当时的案情了，到了现在这个地步，优作也只能将当天所发生的全部道来。因为他收到了匿名信，加之自己以前也曾给哀牙提供过情报，所以当晚只有前去警备局，用密码卡进入局长的办公室后，只看到眼前闪过一黑影就被人打中头部昏了过去，等到自己醒来时却看见毒岛已经倒在地上死去了，而自己现在惟一能做的就是把尸体藏进金库里，由于曾在这里工作过，所以知道金库的开法，可是没有想到的便是对准金库的监视器却把这一切记录了下来。至于被解雇的事，倒是一年前因为救希华而被除名，而之前在局长办公室里找到的那张报纸上的警卫则就是优作，至于威胁信则是从最初的怪盗事件后就常常收到，只不过这次是头一回叫出去见面，而以前的威胁信都是写信人要求优作利用其职务之便交出警备布置资料。 ）

这时春美回来了，已经确认仓院之罐就是原来那个真的。下面再去找高菱屋的地下仓库的雾绪寻找一些新的线索，因为从事件最开始时她的表现都很不正常。先调查一下现场的油漆痕迹和地上的盒子得到新的证物，再和雾绪交谈，果不其然出现了精神枷锁，使用勾玉然后依次出示以下证物解锁"仓院のツボ→仓院の里?ポスタ－→ツボが入っていた箱→ペンキの迹"，现在才知道原来雾绪在2周前搬运东西时曾摔坏过仓院之罐(苦命的罐子啊，都已经是第三次被摔破过了)，而且她也曾搬动黄金像来遮掩地上的油漆痕迹，但案发后黄金像却被移开过。(得到ツボが入っていた箱、ペンキの迹)

案情和线索的调查就到这里了，准备好所有的证物，整理好自己的思绪，迎接明天的逆转吧。

9月14日，上午10点，地方法院，第六法庭。

法官开始简单陈述案情，而ゴド－却在一旁嘀咕着自己所谓的ゴド－咖啡定律：即喝完第17杯咖啡的时候也就是最后判决的时候。成步堂在这个时候又想起了自己的师友——千寻，正是她的那句“永远相信委托人，那是在法庭上战斗的最大力量”激励了自己一次又一次地度过难关。

开始证言部分，这次先从被告天杉开始，证言五《去KB警备局的理由》：我那晚1点去的局长室，是因为收到了……那封威胁信，因为一年前我是这里的员工，所以比较熟悉道路。

成步堂询问了前两句后，天杉解释了自己当初被解雇的原因是由于出卖了局里的警备布置资料，因为自己的妻子希华很爱花钱，自己工资不是很多,所以就只有通过这种方式来得到更多的钱，后来被局里发现后就被开除了,当然自己也不愿意妻子知道自己所做的这些，而并不是顾虑其他的，所以当晚就去局里了。

优作接着陈述当晚来到KB警备局后的情况，证言六《局长办公室里发生的事》：我一进屋子就只觉得眼前闪过一个黑影，朝着我的头部就是一击将

我打昏，要不是那个我就完了，醒来后却发现局长躺在我旁边，已经死了。

成步堂追问天杉所提到的“要不是那个我就完了”里的“那个”是什么？天杉解释道那其实就是自己当晚所穿的怪盗服，当质问到警报器的记录时，天杉表示自己那个时候已经昏过去了，不知道警报响过，那么按响警报是另有其人，而警报上也并未留下指纹，所以不可能是局长，也更不可能是天杉，何况他穿怪盗装时还戴着手套。

所以成步堂就指出真凶不可能是天杉，当时房间里还有第三个人，他把天杉优作击倒后再按响警铃的目的就是要把警卫吸引过来当场就可以把杀人罪栽赃给天杉，不过很不巧的是当晚值班的警卫失张因为与新女友约会去了，所以当时并没有其他的人察觉到这里所发生的。已经理清思绪的成步堂提出了自己将要指证的真凶——星威岳哀牙。

临时从旁边同时开审怪盗案的第五法庭提审哀牙，正式将其作为KB警备局杀人案的被告。

星威岳哀牙作供词，证言七《事件当日的不在场证明》：我是怪盗嘛所以就提前发出了预告状，在展览的准备期间下手很容易，我还有最强有力的照片作为证据，而且监视器也当场拍下与杀人案同时案发的怪盗案现场的我。

既然哀牙拿出照片和监视器作为自己的挡箭牌，早有准备的成步堂也就在这里开始作文章，指出照片上门旁那个位置本应该拍到的黄金像却没有，根据先前解开雾绪枷锁时所提到的案发前当日被移动到门旁挡住地上油漆的黄金像，因为照片是哀牙提前很多天就拍了的，而当时黄金像还并未搬动到门旁，所以照片上就没有。哀牙又提到了现场监视器还可以作为其在怪盗现场的证据，不过成步堂很清楚高菱屋的电脑监控系统都是哀牙在管理，能够很容易地做手脚。

被告继续陈述证言八、九《仓院之罐的偷盗计划》和《杀害毒岛的动机》：我20天前就接受警备委托了，罐子是装在箱子里的，在犯案当时是无法看见的，因为10天前的海报才站点其很贵重，我一向都是单独行动的，所以在12号晚上1点半成功偷出罐子；我与死者根本就不认识，而死者生前曾调查过天杉的，认为他就是怪盗，所以就写了威胁信给他，而天杉本人也把自己当作怪盗，为了灭口就杀了毒岛。



哀牙咬定毒岛是在威胁天衫是因为那张有天衫的报纸上的报道，不过成步堂指出报纸上所提到被盗的宝石是蓝色的，而毒岛所写威胁信上所提到的宝石指的却是红色的，由此可见那信不是写给天衫而是写给哀牙的，而天杉也的确受到过威胁，但这些都来自于哀牙，这次哀牙则直接将威胁





信又转发给天杉，更况且现在哀牙的手上还正戴着镶嵌着那颗红宝石的戒指。

已被逼到绝路的哀牙仍不慌不忙地继续自己的证言十《最后的证言》：我不得不承认那晚确实没在高菱屋，因为还有重要的事就先走了，照片的确也是事先拍好的，但我的直觉告诉我是天杉干的，密码卡上有他的通行记录，警报器上也没有指纹，为什么呢，因为穿着怪盗衣服戴着手套的他是不会留下指纹的，至于宝石的颜色嘛，一定是被害者写错了吧。

ゴド一的第17杯咖啡也快喝完了，法官也只给成步堂最后一个立证的机会准备结案了。看准哀牙证词中的破绽，一鼓作气：“天杉优作说自己穿怪盗衣服出现在KB警局的事，是什么时候？……应该是今天的法庭上吧，知道这个的，也应该今天在法庭上的人吧，你今天同一时刻作为怪盗正在另一个法庭受审，又是怎么知道的呢？而且戴着面具的天杉只看到对方是个黑影，那不在现场的你又是怎么知道穿着怪盗衣服里的人就是天杉呢？答案只有一个：你就是嫁祸给天杉的那个真凶！”

“本庭宣布，被告天杉优作，无罪释放！”

庭审结束后的小插曲：把仓院之罐还给春美后的成步堂因为和天杉希华多说了几句话就被小春美不停地抽耳光：“成步堂你又和真宵姐姐以外的女人搭讪……”

第三话 逆转之食谱

■主要人物：成步堂龙一、ゴド　、须须木マコ、芝九　虎ノ助

主要人物：成步堂龙一、ゴド　、须须木マコ、芝九　虎ノ助

2018年12月3日，吐丽美庵，一家有着如此好听名字的餐厅内，罪恶的毒手伸向对面的咖啡杯……

次日，当无辜的被告一次次无助地向法官重申案发现场另有其人，而自己并没有下毒；当老亚内带着嘲笑的口吻面对着终于失败的辩护人“成步堂”时；当那位法官大叔敲定最后被告有罪的结果时，产生接下来那个伟大逆转的条件又都再次具备了。

来年的1月6日，成步堂律师事务所内，和着新年的气息，系锯也带来一本刊有《毒杀案被判罪名成立，成步堂律师惨败！》文章的杂志前来取笑正和真宵聊家常的成步堂了，但众人才想起去年那个时候他并没有接过这样的案子，显然是有人假冒他的身份出庭了，出于对自己名声的影响，也更出于委托人对成步堂这名字的信任，决定在本案的重审中为被告出庭辩护。（得到一の一事）

先来到拘留所与委托人见面，这时才发现原来就是前年9月8日自己曾为





其辩护过的有杀害自己恋人嫌疑的女警官须须木真子（逆转裁判Ⅱ第一话登场人物），了解到当时的基本案情：当时的情况是喝咖啡的两个男人相对而坐，其中一个向对方杯子里投了毒，那人喝下咖啡后就‘啊’地大叫一声倒在桌子上，也就是后来的死者，须须木当时也正好在旁边，接着就被人打晕过去了，醒来后便成为杀人疑犯，也因为假成步堂的辩护而被定罪。就当时的情况，须须木记得最清楚的便是桌上摆有很多CD，也许是一个叫“クリ”字样开头名字的乐队，另外还告诉成步堂那个冒牌货个子比他高，说话带浓烈的关西腔。

于是成步堂和真宵便决定到吐丽美庵去看看，不过似乎还没有人，调查书架上看到写有“清洁爆弹”的案发当日的体育新闻报，应该就是死者当时看过的，将其收为证据。拿回拘留所给须须木看，她惊奇地发现当天所看到的CD上写的字样就是报纸上的クリ　ニングۭボンバ　。

再去吐丽美庵，明明是大男人却带一副娘娘腔的老板“本土坊熏”出现，了解到店里目前没有其他的下人，案发当天他只看到被害一个人坐在那里，并且还有其他的目击者，是位大叔，而当问到“须须木的动机”话题时，他却出现了精神枷锁，但此刻真宵用于解开精神枷锁的勾玉却不见了，只好暂时作罢，到ビタミン广场（维他命）去会那位大叔。

来到广场见着了那位大叔，聊了几句后发现他实际上就是位不停地吃豌豆并有着一点臭脾气和封建思想的倔强老头，从他嘴巴里也问不出什么有用的东西，还是调查一下像橙子模样的桌上的一本求职杂志，还是带走再去吐丽美庵看看吧。

向本土坊询问了几句关于シゴト　的话题后，他便离去回家，为了在这里打听到更多的消息，也为了找到在这里丢失的勾玉，真宵决定留在这里打工当位临时的服务员。成步堂便到警察署刑事科找系锯了解关于明天审判的事情，得知时间是明天上午10点，而对手检察官却又是上次那位神秘的后藤（ゴド　）。两人分析了一下案情，系锯当然还是相信自己曾经的下属须须木应该是无辜的，觉得店主本土坊大有问题，另外还了解到被害者名为冈高夫，当时他戴着耳机的，但须须木提到过的那些CD却一张也没发现，系锯决定先对那张体育新闻报上的笔迹进行一下鉴定。

为了寻找更多的线索也为了搞清楚本土坊，成步堂又来到了吐丽美庵。真宵这个时候在那做得挺开心的，在这里饱餐一顿（ランチ）后两人对餐厅的厨房（キッチン）很感兴趣，于是便进去看看调查一下，地上的小瓶子（小ビン）很特别，不过最重要的是在桌子上找回了丢失的勾玉，这样子便又可以打开精神枷锁尽情地挖掘别人内心的秘密啦。（得到ランチ、小ビン和勾玉）

再去警察署，系锯告诉成步堂已经鉴定出报纸上的笔迹确定为死者冈高夫的，成步堂也将在吐丽美庵厨房中找到的可疑小瓶交给系锯去化验，因为

被害者就是中毒死的，这个小瓶子很关键。同时系锯又告诉成步堂说发现店主本土坊欠了很大一笔外债，大概有5000万左右，并且还搞到了他的欠条，让成步堂再去好好查查这个人。

这次还是到维他命广场去找那位大叔聊一聊吧。途经吐丽美庵便来到了那广场，大叔却没在，但停着辆摩托车，正准备瞧一瞧，猛男般的车主火爆登场，那粗鲁的口气还带有浓烈的地方色彩，显然若招惹上这类人是没什么好下场的。结果在成步堂告诉他自己是律师后，对方却突然很礼貌地向成步堂问好和道歉，并提到自己也很想成为一名优秀的律师，但又当他知道成步堂就是自己眼前这人时，便又突然恢复为刚才那火爆的气势，并不停地骂骂咧咧地离去。“难道他就是冒充自己的人？可是一点也不像啊！算了，还是先把这辆摩托车带走吧”成步堂自言自语道。

这时藏在对面草莓模样的房子里的大叔终于又出现了，但只顾着吃豌豆的他根本就懒得搭理成步堂，并且还出现了精神枷锁，用勾玉进入并依次回答ランチ、シゴト 、スポ ツ新 和须须木真子后便成功解除，特别是最后一个枷锁的答案让人发现原来大叔感兴趣的不是须须木，而是她的那身制服，果然是被制服诱惑的色老头啊！交谈中得知他的大名是“五十岚 将兵”，常常为了看制服MM而花高价血本在餐厅里喝咖啡……不过显然这个时候没给他一点好处也在他嘴里问不出个啥名堂。于是只好由真宵换上制服，正好千寻此时又附体在真宵身上亲自出动，通过一系列地色诱，老头讲了很多东西，还提到了店主本土坊也有曾经被逮捕的前科。（得到五十岚のメモ）

回到吐丽美庵，本土坊正好也回来了，当然又使出法宝勾玉，依次回答本土坊薰、五十岚のメモ、勾玉、本土坊の借用书便可解开其精神枷锁，同时也得到两条非常重要的线索，一是被害者曾经中过5000万元的大奖，二是被害者死前正在用随身听收听广播。就在成步堂将本土坊欠有5000万外债与此联系起来怀疑他的动机时，爱喝咖啡的后藤又突然出现在这里，一向来意不善的他告诉成步堂当时本土坊确实拿了张中奖券，但却拿错了仅中100元而并不是5000万那张。这个时候他来说这些，还真搞不动他的真正目的，一切都只有等待第二天的法庭上再来揭开。

次日上午9时许，地方法院被告人第一休息室正进行开庭前的准备工作，而系锯则充满爱心般地对须须木嘘寒问暖。

1月7日上午10点，地方法院，第四法庭。

在交代完程序性礼节后，审讯正式开始，法官依然是上次给须须木定罪那位，而后藤ゴドー依然错误地唤着成步堂的名字。传讯的第一位证人即是系锯警官，为大家介绍死者的一些情况，其中提到了其曾是一家名叫バグダス电脑软件公司的程序员，并递上了死者的解剖记录和当时餐厅的平面图。

系锯交代证言一《关于事件》：案发当时只有被害者一人。看上去好像是在那里收听广播。警方事后从他喝的咖啡杯里验出了毒，是剧毒青酸钾，目前证据显示出被告有作案动机。

而接下来的例行询问，几乎就是在与系锯唱着事前沟通好的双簧，所以惹来了ゴド 的愤怒，于是咖啡杯再次向成步堂砸去……，当谈到最后一句被告动机时也提到了死者生前中的那张5000万大奖（被害者の宝クジ），这时便引出一系列的证据，其中最重要的则是须须木曾穿过一条沾满咖啡污渍的围裙，在口袋里还发现了奖券和沾有被告指纹的青酸钾。

继续交代证言二《从报案到搜查》：报案者是一位可怕的大叔！而真





子当时也许是受到了惊吓昏了过去吧，当时死者身上倒也没有什么可以确定其身份的东西。例行对真子搜身后在那脏围裙里发现了奖券和装有剧毒的小瓶子。现场也没有留下其他的任何东西了。

询问其第三句后得知死者身上还有药袋，但却是空的，不见了药瓶，以此为证物质问最后一句证言，却从ゴド 那家伙近乎讥讽的口气中得知被害曾因挨过耳光导致左耳膜破，所以找到的药袋里装的本是外用药，虽然药不见了，但也不是致命物质。（得到被害者の一袋）

传召第二位犯人，就是那位喜爱制服和豌豆的被称为“可怕的大叔”五十岚将兵，证言三《目击》：当时那个客人正在看体育报纸，女服务员端着咖啡向他走去，好像还在边走边在里面放了些什么东西，那客人在喝下咖啡的瞬间就立刻倒下去了！我记着可清楚了，那女服务员就是被告呐。

询问后，五十岚认定是从茶色的小瓶里倒出的白色粉末，即法庭记录上装青酸钾的小瓶子。老头还称自己不但看到女服务员是扎了红蝴蝶结加背带制服，而且还肯定自己看到了其正面了的。随即成步堂看出破绽，拿出那条被告当天穿在身上的脏围裙，问他有印象吗，五十岚倒是很不屑地答道没见过那种让人看了难忘的恶心的东西……全场寂静。

利用老头对整个事件不太真实的反映，成步堂决定利用接着的《关于被害者》和《左手？右手？》的证言对五十岚进行混淆其左右概念的询问考验而使其自乱阵脚。根据证据最后表明，死者当时是右手端咖啡，左眼戴着其特殊的眼镜，可以确定的是并没有用左手摆弄证词中其左耳的随身听耳机，因为被害的左耳是聋的。当然，这些重要线索可是成步堂君付出的“惨重”代价换来的，因为恶搞的老头只要一生气，就每每将他的豌豆劈头盖脸地砸向成步堂。

老头不得已也只好进行证言六《最后的大胜员》：本来我就是诚实的，缺乏自信的我因为刚才的证言又不是很重要所以也就被弄糊涂了。不过我可以肯定的是年轻人倒下后弄翻了桌上的花瓶，并且将桌布也给拖了下来。

成步堂当然要拿出证物表示质疑啦，出示“现场写真”，可以在上面清楚地看到花瓶、桌子都是完好无损的，老头迟钝了一下又嬉皮笑脸地补充道：“那家伙倒下去后，我吓得站起来的时候就把我桌子上的花瓶摔碎了，哈哈……”

全场再度寂静……，忍无可忍的法官也只好叫庭警将老头请了出去，随后宣布暂时休庭明日再审，并将五十岚的证词各式一份分发给成步堂和ゴド 。

接下来的半天时间该抓紧点去取证寻找新的线索。来到吐丽美庵，碰巧系锯也在这里调查，正好也在收听公布中奖结果的长者广播，但继续问下去他却产生了精神枷锁，用勾玉进入后再出示“被害者の宝クジ”解开枷





锁的。而后还把自己做的便当拿出让成步堂转交给须须木。

来到厨房，另一未知的头缠绷带女人似乎正教训着本土坊什么，那女人走后再与其交谈，出示他的借条后，本土坊终于道出关于那女人的一些情况和カリヨーゼ，而那里还有个野蛮的关西腔大块头的人。和真宵一起来到カリヨーゼ事务所，又见到刚才那个头缠绷带的女人。趁着她离开，赶紧去调查寻找一些有用的证据，中途那女人可是还会半路杀回来哟。地上找到吐丽美庵のマッチ，在不倒翁那里发现一张150万修理费请求书，支付者是芝九藏，衣架上找到纸做的假的律师徽章，成步堂似乎明白了一些什么，在桌上的CD机处发现须须木曾经看到的那张有着クリーニング?ボンバ-记号的光碟。不过最恐怖的事情还是遇见昨天在维他命广场所见到的那个凶神恶煞的猛男了吧，没错，果然就是那个关西腔的暴走男，他原来就是这里的主人，看着他不停地在这里咆哮着，真宵小朋友已经吓得……（得到クリーニング?ボンバー、修理代请求书、纸のバッジ、吐丽美庵のマッチ））

在与头缠绷带的うらみ的交谈中得知原那位猛男就是这家高利贷公司的老板，名叫芝九藏虎ノ助，案发当天她曾和他一起到吐丽美庵向本土坊讨债，不过令人费解的确是うらみ却不停地说芝九藏是自己的救命恩人，接着就出现暂时不能解开的精神枷锁了。

又来到维他命广场，又遇见五十岚，不过老头还是坚持自己的证言没错，案发后店主没有去报案而且又不让老头用店内的电话，老头只好走了5分钟后找到一个公用电话才报的案。不和他多说，还是又来到拘留所与须须木交流一下最新的案情，并附上系锯的便当，但她却并不喜欢吃香肠，所以就将便当交给真宵和成步堂享用了。

前往警署了解到芝九藏的カリヨ ゼ目前也正面临着巨大的财政危机。另外便是那个黑色会用来要挟警方的据说有着上亿经济价值的クリ ニング?ボンバ 病毒程序，字面意思也就是“清理爆弹”，并且还得知うらみ的全名即鹿羽うらみ，最后系锯当然又问到了关于便当的事，又只有撒一

个善意的谎言说真子吃得很开心，可万万没想到的是他竟然又拿出来一盒要求转交，真是个体贴的男人啊。

接着最重要的事便是前往カリヨーゼ去解开鹿羽うらみ的精神枷锁。老规矩使用勾玉，依次选择"修理代请求书、鹿羽权太、芝九藏虎ノ助、スクーター、鹿羽权太"就可以解开了。这时才得知她头上的绷带原来是车祸后动手术留下的，但手术的代价是1亿元，而这一切都来自于芝九藏虎ノ助的真心帮助，说着说着便哭了起来，连真宵也被感动得眼红红的，最后她提到自己也曾帮过虎之助一个大忙。(得到うらみの诊断书)

下面要去就是冈高夫生前所在的バクダス公司，和与被害一样戴着眼镜装置(龙珠中的那种战斗力探测计)的女人，原来她就是这里的小池社长，而公司的主要任务就是将产品制成CD来出售。先调查桌上的日历，发现在12月3日处用红笔划圈注明着：去见虎ノ助的字样。再在地上找到赛马券，在继续同小池的谈话中又了解到冈高夫最近似乎惹上了麻烦，至于具体情况，又出现精神枷锁，依次选择"ハズレ马券、被害者の宝クジ、高夫のカレンダー、芝九藏虎ノ助、クリーニング?ボンバー"，解除后社长道出冈高夫的麻烦其实也就是他在外面有1000多万的欠款，而为了还这笔钱，他只得挺而走险靠出卖病毒程序赚钱。





再次来到吐丽美庵，看得出本土坊和芝九藏都已在此恭候多时了，当然没有什么好事啦，因为成步堂知道的事情太多了，在被本土坊一阵拳打脚踢和芝九藏开始抢证据准备毁灭的千钧一发之时，系锯及时出现，刚才还凶相毕现的二人也不得不停手等待明天法庭的传唤。

1月8日上午9时许，在地方法院被告人第一休息室里，大家还是照例地在开庭前相互打气鼓励，并且系锯还告诉成步堂经过化验已查出昨天在厨房里找到的小瓶里装的被害者耳朵所用的外敷药，但上面却有不明人物的指纹。

同日上午10点，地方法院，第四法庭。

法官传召本案的第三位证人，娘娘腔的本土坊熏，证言七开始《在吐丽美庵做什么》：事发时只有2个客人，因为那天店面正好在装修，在桌子之间放了张很大的镜子，也许是先前的老伯没有注意到吧，因为看到的都是镜子中的反射像，所以他看到的耳机和拿杯子的手都是反的。

质疑证人的最后一句证词，“回忆大叔昨天的证词，死者戴眼镜的耳朵戴着耳机，这个是不变的不管怎样都应该在左耳吧，那从镜子里看的话应该是戴在右边吧，要是五十岚大叔真的是从镜子里看到的话，他也应该说死者右眼戴着那特殊眼镜吧，可事实上证词上说的是左耳，实际上死者也的确是左耳戴着那玩意，证人你的话里可是有很大的矛盾哟。”成步堂拿出“冈高夫”作为反驳的证物，给证人和ゴド　来了一个措手不及。

证人继续证言八《关于镜子》：那镜子放在两排桌子的中间，所以旁边的桌子都能相互看到各自隔壁位置的桌子，但也只有那一个位置可以看到，那镜子确实也很碍事，但是除此之外其他的东西都碰不到。

“在五十岚的证词中他打破了自己桌子上的瓶子，可是从这张照片来看，左边隔壁桌子上的花瓶可是完好无损的，而本土坊先生您说过的也只有这一个位置可以看到被害所在的桌子，这么说来老伯就不可能坐在其他的位置了，所以我得出的结论是：当天的店里根本没有镜子，证人你撒了个大谎！”成步堂从容地指着照片里左边桌子上的花瓶反驳到。

在回击了ゴド　的几句近乎废话的争辩后提出了自己的观点：须须木看到的案发状况当时被害者的对面确实还坐有另外的一个人，而老伯昨天的证词实际上也确实没有说谎，也就是说，他们眼前看到的情况是完全不同的两个时候所发生的，而其中一个精心设计出来的假场面完全是给证人作秀而把所有的罪名嫁祸给无辜的被告！

内心已惶恐不安的证人接着又叙述自己的证言九《事件当时店内的情况》：被害人是独自一人来到店上的，随后那位大叔才到，此时店里没有其他客人。正在用耳机收听广播的被害人突然兴奋地大呼：“我中奖了！”，而5分钟后就案发了，这么说来似乎也没有时间有其他人来安排假状况吧。

“请问证人，那被害到底是什么时间到你店上的，说具体点！”成步堂追问证人。

“昨天那可怕的大叔说自己是2点25分到的，接着说吧”法官补充到。

“……大概是2点到2点10分左右吧。多谢法官大叔的提醒！”本土坊经过法官的提示后答道。

“呵呵，你终于露馅了，本土坊先生。被害当时在用耳机听的是每周都会开出5000万大奖的‘长者广播’，照你的被害2点稍后来到店上并突然大呼中奖的情况很矛盾啊，因为那个节目是1点半开始的，最多10分钟就结束了。你们可是还有30分钟干坏事的时间，比如安排一场表演秀给大叔看！”

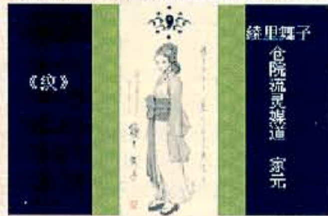
此刻全场一片哗然，但ゴド　检察官当然还不肯死心啊，居然还追问死者的尸体能藏在什么地方这类问题。成步堂得意地在平面图上为其指出左边厨房所在的位置，再出示在那里找到的死者身上的装耳药的小瓶子。这次败得很厉害的ゴド　也尴尬地决定再给证人最后一次发表证言的机会。

证言十《自供》：我确实将尸体藏在了厨房里，那是某人的命令，我不能选择，只能听他的和他合作。但是请相信我真的没有杀人啊！

证人显然不敢说出究竟是谁逼他这么做，成步堂只好拿出本土坊1000万的借条，用自己的嘴向大家宣布那个发号指令的真凶就是：高利贷公司カリヨ　ゼ的社长——芝九　　虎ノ助。同时ゴド　也很不情愿地派人去缉拿芝九　出庭，而本土坊也不得不向法官承认被告须须木是自己嫁祸给她的。

短暂的休庭，成步堂将小ビン交付给系锯拿回警局去查验上面的不明指纹到底是谁的。

ゴド一似乎也花了不小的力气才请来了芝九　，而喜欢抓狂乱吼的他这次不仅仍然吓倒了真宵，连法官大人也害怕得藏到了桌下。开始证言十一《案发当日的不在场证明》：我不知道你们所谓的杀人事件，去年底开始我就一直很忙地在事务所里待着的，每天门口都有不少要借钱的人在排队，而且うらみ也可以证明。



成步堂出示冈高夫的日历质疑他的证词，因为上面清楚地写着：去见虎ノ助，正好又是案发当日。

抓狂男再次暴喉又继续他新的证言，法官大人也再一次被吓到了桌下





，证言十二《关于被害者?冈高夫》：我没有说谎哦，我确实没见过他，只是在融资洽谈的时候听到过这个名字，也曾经约定过在カリヨ　ゼ见面，但是他没有来，我也没有去过那个叫吐丽美庵的餐厅。

“但是这个在你事务所里找到的吐丽美庵的宣传单又怎么解释呢？”成步堂拿出吐　美庵のマッチ。

三度抓狂暴喉，法官三度藏于桌下。开始证言十三《事件当日的吐丽美庵》：其实那天我们是打算在那个餐厅见面的，但就在进门的时候看到了令人十分厌恶的东西，那人倒在进门右边的桌子上躺着不动，正好警车声也靠近了，我也应该回自己的事务所了。

成步堂拿出餐厅的平面图：“很遗憾你是不可能在门口看到被害的位置，而你是确实见着被害了的，而且就坐在他对面。真凶是你，而五十岚大叔看到的一切都是你精心设计的，甚至连里面那个女服务员——就是鹿羽うらみ吧。”

案情发展到这个地步，大家决定再给芝九　最后一个证言的机会，证言十四《与被害者的关系》：其实高夫曾经向我借过1000万，而那天我们实际上谈论的是还钱期限的事，不过他还没有钱，我正准备回去的时候，他却大呼：‘我中5000万啦！’旁边的女服务员听到这后似乎在打什么主意吧。

"恐怕你的目标不是被害要还给你的1000万吧，你还需要大量的钱，因为你引起了交通事故，被你撞伤的女性随后被送到医院里进行了手术。"成步堂拿出うらみの诊断书"看看这诊断书，需要1亿的费用，而期限是去年12月中旬。很不巧那受伤的女性正好就是鹿羽组组长鹿羽权太的独孙女——鹿羽うらみ，要是在期限内你不赔偿这1亿元的话，等待你的只有死！"



“你别在那瞎猜了，要是证人真欠了1亿元的话，他也用不着为了那1000万而杀掉被害吧！”ゴド 驳斥道。

“不，他并不需要那一千万，而他更钟意的东西，价值数亿，而这东西就是被害这位优秀的程序设计师所开发的一个破坏计算机内部系统的病毒程序——クリ ニング?ボンバ ，缺钱用的被害为了还钱也就只有忍痛割爱准备把这个程序交给证人，可是万万没有想到的是被害突然中了5000万的大奖，他也就没有必要再交出程序了。拿不到程序的证人显然得不到那笔价值数亿的东西去还债，所以他只有下毒手杀害了被告，并嫁祸给须须木。至于那店长嘛，因为欠证人的钱，所以只好乖乖配合，制造一个假的现场，利用善良的大叔。而且芝九藏先生，你当天不仅冒充了死者，后来在法庭上，你还冒充了我。”

但是法庭上最能说明问题的还是证据，就在这时系锯送来了小瓶子的化验结果，上面确实有证人的指纹。短暂休庭后将由辩护方立证进行最后的指控。因为没有直接的证据，所以成步堂只有对证人谎称这个装青酸钾的小瓶子(实际上的耳药瓶)上留有其指纹。

“我说律师啊你还是自己打自己的耳光吧，那个瓶子里怎么可能有青酸钾嘛！”芝九藏肯定地回答道。

“可是里面确实有啊！”

“那破瓶子怎么可能，青酸钾我不是放在那个茶色瓶子里的吗?”

全场……寂静……

又是一阵极度暴吼后，终于结束了。

作为无罪释放后的庆祝，成步堂和真宵将系锯的爱心便当交给了须须木……

图&文/nakazawa





[逆转裁判年表大记事]

时间	事件
1984年	神乃木庄龙(后藤、ゴドー)出生
1985年	系锯圭介 出生，诞生日不明
1988年	绫里千寻 出生，诞生日不明
同年4月	美柳勇希 出生，诞生日不明
1992年4月	成步堂龙一 出生，诞生日不明
同年8月	御剑怜侍 出生，诞生日不明
1992年2月	矢张政志 出生，诞生日不明
1993年4月	美柳ちなみ、あやめ 出生，诞生日不明
1998年	绫里真宵 出生，诞生日不明
1999年	狩魔冥 出生于美国，诞生日不明
2001年初	银行强盗事件
同年	真宵的母亲绫里舞子失踪
同年3月	仓院之罐第一次破碎，由千寻和真宵将其修复
同年12月28日	DL6号事件发生，地方法院辩护律师被射杀
2002年	绫里舞子失踪
2002年秋	御剑怜侍转校
2007年	宝石商次女美柳ちなみ诱拐失踪事件
2009年	绫里春美 出生，诞生日不明
2010年	御剑司法考试合格
2011年	英都摄影所死亡事故
2012年	御剑怜侍20岁时成为检察官
同年	年仅13岁的狩魔冥成为检察官
同年	绫里千寻成为律师
同年2月14日	美柳ちなみ杀害美柳勇希
同年2月16日	第四话[始まりの逆转]，越狱犯枪杀女警官事件，千寻之初法庭，指证美柳ちなみ失败
同年8月	系锯圭介升职为巡查部长
同年8月27日	地方法院律师被杀事件，成步堂、美柳ちなみ地下资料室之初见面
2013年4月9日	勇盟大学吞田菊三触电身亡事件，成步堂被逮捕
同年4月11日	第一话[思い出の逆转]，绫里千寻为成步堂辩护，亚内检察官脱发
2014年	成步堂司法考试合格
2016年	成步堂龙一成为律师
同年3月	天野由梨惠自杀
同年5月2日	雾崎外科医院医疗事故

时间	事件
同年5月24日	看护妇交通事故
同年8月2日	美人モデル杀害事件
同年8月3日	[初めての逆转]，成步堂之初法庭(逆转裁判Ⅰ第一话)
同年9月5日	律师杀害事件，绫里千寻身亡
同年9月7~9日	[逆转姐妹]，绫里真宵登场(逆转裁判Ⅰ第二话)
同年10月18~20日	[逆转のトノサマン]，演员衣袋武志被杀事件(逆转裁判Ⅰ第三话)
同年12月25日	律师被杀事件，检察官御剑被控杀人成步堂愿为其辩护
同年10月26~28日	[逆转、そしてサヨナラ]，DL6号事件解决(逆转裁四话)
2017年	神乃木壮龙 回停 发现自己所爱的人已不在世
同年某月	仓院之罐第二次破碎，绫里春美修复
同年6月16日	医师杀害事件
同年6月21~22日	[再会、そして逆转]，成步堂再度为真宵辩护(逆转裁判Ⅱ第二话)
同年9月6日	警官町尾守杀害事件
同年9月8日	[失われた逆转]，成步堂记忆丧失(逆转裁判Ⅱ第一话)
同年12月27日	马戏团团长杀害事件
同年12月29~30日	[逆转サーカス](逆转裁判Ⅱ第三话)
2018年3月20日	ヒーロー杀人事件
同年3月22~23日	[さらば、逆转](逆转裁判Ⅱ第四话)
同年3月	假面怪盗连续作案
同年9月10日	仓院之罐被华宫雾绪第三次摔破
同年9月11日	仓院の里?秘宝展、仓院之罐被盗、KB警备会社社长杀害事件
同年9月12~13日	第二话[盗まれた逆转]，怪人☆假面事件开庭，与ゴドー初对决
同年12月3日	吐丽美庵杀人事件，冈高夫被害
同年12月4日	芝九藏冒充成步堂出庭
同年12月31日	芝九藏支付鹿羽家1亿治疗费的最后期限
2019年1月	美柳ちなみ死刑执行日期
同年1月7~8日	第三话[逆转のレシピ]，系锯开始暗恋须々木
同年1月8日	冈高夫生前所设计的“清洗爆弹”病毒开始蔓延并感染警署系统
同年2月7日	童画作家杀害事件
同年2月8日	御剑怜侍归国
同年2月9~10日	逆转裁判Ⅲ最终话[华丽なる逆转]



PS2	厂商：元气		发售日：2004年1月
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——



【风云】新撰组

默认键位设定

	战斗中	日常中
L２键	对手变更以及持续自由移动	剑术编辑中的角色回转
L１键	阵型选择	任务情报翻页
十字键	角色移动（只能跑）	选项选择
Select键	地图显示方式切换	无
L３摇杆	角色移动(轻推为走,重推为跑)	选项选择
Start键	调出情报与设定	跳过对白
□ 键	撞击、仕挂、崩	无
×键	防御、受	选项取消
○键：	攻击	选项决定
△键：	求援、阵型决定、连携技发动	无
R１键：	拔刀、收刀	任务情报翻页、剑术编辑中的剑术演示
R２键：	切换剑术体系	剑术编辑中的角色回转

主角全部数据作用介绍

体力： 即主角的生命值，通过休养指令来回复，通过杀敌来提升上限。

腕力： 即主角的基本攻击力，通过杀敌来提升。

骏敏： 即主角的移动速度，通过杀敌来提升。

信赖： 随着数值的提高，新撰组中的高手会陆续出现在道场与主角切磋剑术或者可随行执行任务，通过执行任务来提升。

名声： 执行任务前选择随行者会消费名声，越是有名的高手消费就越多，通过杀敌来提升。

斩人名所（寒）： 由于绝大多数能力都是需要斩杀不逞浪士才能提升，所以下面推荐前五章能无限出现敌人的场所，后三章由于敌人能力很强，并且所提升能力也很有限，因此不计后三章。在这些场所内只要有耐心多花点时间，达成千人斩根本不是难事。需要注意的是，必须是自己亲手斩杀敌人才能提升能力，被伙伴斩杀是没用的（不过伙伴斩杀敌人也会提升伙伴的能力）。

第１章——商屋夜警　　第２章——神社夜警

第３章——大桥周边夜警　　第４章——寺夜警

第５章——街道巡察



大致可分为普通任务、特殊任务、敕命任务三种任务，无论哪种任务其目的全都是要打败这个任务中出现的大物不逞浪士，而每一章中可能出现的全部大物不逞浪士全都会由山崎丞在本章开始前告诉玩家（K1：如果大物不逞浪士名单中出现绯村剑心的名字那可就热闹了~b），然后随着时间的推移，新撰组中的伙伴会不时地告诉玩家一些关于大物不逞浪士的所在地点情报、剑术情报以及具体如何寻找的情报。如果普通任务下出现“诚”字则表示已确认此任务内存在大物不逞浪士，前往此处找出此人并灭之就算任务完成，但是如果执行带诚字任务的途中，山崎丞出现的话则表示大物不逞浪士已经不在，此时只有离开此区域选择任务中断了。

每一章内随着时间的推移有可能会出现绝对不允许失败或中断的特殊任务，因为都是一些重要的事件，因此此任务一旦出现便不会消失，某些特殊任务会在敕命任务出现几天后才会出现，因此也别着急完成敕命任务。当本章内的大物不逞浪士讨伐得差不多时就会出现敕命任务，完成敕命任务之后本章即结束而进入到下一章，敕命任务与特殊任务一样绝对不允许中断与失败。



关于每个任务里大物不逞浪士出现的条件大致都会记载在任务说明中，就算万一没有找到或者因为自己不小心而惊走了正主，一般也会从伙伴处得到更详细的出现情报而记载在任务说明中。简单地说起来有那么几种条件，

譬如说杀敌到一定程度，来到特定区域（可能要先跑一遍全地图），与伙伴合流甚至是玩家的体力下降50%或者破坏一定的物品等等这些条件，如果是暗杀任务，则绝对不能被敌人发现，不能跑而走到指定区域，因为拔刀会吓到平民而产生骚乱会惊动敌人，所以正主出现前尽量不要拔刀。如果是搜寻任务，则一定要带上大石锹次郎，因为大石能识破伪装成平民的不逞浪士，只要是大石所注目的人必定是不逞浪士，这类任务一样在找到正主前尽量别拔刀。

每一章的行动都以一天为单位，每一天所能执行的普通任务、是否会出现大物不逞浪士、可在道场切磋的高手都会有所变化，理论上每一章都没有时间限制，平均每50天为一个循环（即第51天与第1天情况一样，以此类推），因此可充分利用这些时间来锻炼自己或者去讨伐前50天漏网的大物不逞浪士。

任务执行中所看到的人只有两种，一种是平民一种是不逞浪士，游戏者如果拔刀的话，不逃跑并且也拔刀对特的100%是不逞浪士，如果游戏者错杀了平民的话，则法度会上升1，一旦任务中出现了法度，则此任务必定无法提升信赖与名声值，并且法度如果达到3的话将直接GAME OVER。

选择不同的任务，所能选择的随行伙伴人数也有所不同，有的任务最多可选择三人同行（也可能有强制随行的伙伴），也有必须独自执行的任务。每名可选择的伙伴名字下方都有一个称为“格”的数值，如果选择此伙伴随行的话将按照此数值减少游戏者的名声值。被选择随行的伙伴首先会有10的好感（任务结束后加算），如果在任务中使用连携技或者伙伴在与敌人锷迫合时上前救助也都会提升好感，完成特殊任务或救命任务后有时更会大幅度提升随行者的好感，但是如果任务中伙伴由于重伤而撤退的话则会降低好感。另外，也要尽量避免总是选择同一名伙伴连续执行任务。好感度高的伙伴会主动前来营救陷入危险的主角。

道场

主要分为“锻炼”与“手合”两项模式，“锻炼”即是在这里学习并练习基本的战斗技巧，而“手合”则是可与高手过招并习得剑术。来这里锻炼或手合的话会消耗一天时间。

锻炼总共分为十五个项目，分别是战斗准备、注目、攻击、受、仕挂、崩、死体防御、转倒、锷迫合、枪受、乱取、阵型、紧急回避、连携技、枪，下面依次加以说明。

战斗准备： 平常时按下L1则是拔刀，再按一次则是收刀。在侍的世界里拔刀意味着表示敌意或者挑战，因此任务中对对手拔刀的话只有两种反应——战斗或者逃跑。此外，如果角色同时装备两种剑术体系的话，按R2可切换当前使用的剑术体系。

注目： 当与敌人接近到一定程度时角色会自动进入注目状态，对注目的敌人对特时的移动永远都会面向对手（简单地说就是锁定）；周围的敌人较多时，按L2可更换注目的对手；长时间按住L2的话则可令角色不进入注目状态而可自由行动（简单地说就是锁定解除），是用来追赶敌人或者营救远处同伴的重要技巧。

攻击： 收刀状态下按○键的话则会根据角色的剑术体系中所装备的拔刀术而使出拔刀斩技；拔刀状态下按○键的话则会根据角色的剑术体系中所装备的剑术流派而使出普通斩技，根据剑术的不同也会影响到○键所需要的连打次数。

受： 根据对手的攻击方式（分为切下、切上、横扩、突刺四大类）以及自身所装备的剑术体系中对“受”技的设定而按×键使用，可令对手陷入“死体”状态，再马上按下○键就是“受后攻击（根据受技的设定而决定攻击方式）”。举个例子，当在剑术体系中设定了对应切下攻击的“受”技后，敌人使用切下攻击时将要攻击到自身的瞬间按下×键就能在防御住攻击的同时令对手陷入“死体”状态，然后马上按○键反击敌人。如果面对没有设定相应受技的攻击方式而在敌人攻击时输入相同时机的×键则只会令对手一时失去平衡，死体状态与失去平衡不同的是，前者的硬直时间更长，并且如果遭到受后攻击的话则伤害会加倍。此外，如果长时间防御连续攻击的话，防御体势也会被破掉而使得角色失去平衡。

仕挂： 根据对手的构势（构势简单地说就是持刀的架势，分为上段、正眼、下段、八相四大类）以及自身所装备的剑术体系中对“仕挂”技的设定而按□键使用，可令对手陷入“死体”状态，再马上按下○键就是“仕挂攻击(根据仕挂技的设定而决定攻击方式）”。举个例子，当在剑术体系中设定了对应上段的“仕挂”技后，对着构势是上段的敌人按□键就能直接令对手陷入“死体”状态，然后马上按○键攻击敌人。如果对着没有设定的构势的敌人或者防御中的敌人（未设崩技）按□键则只是撞击动作，可令对手失去平衡。

崩： 在自身所装备的剑术体系中设定“崩”技后，对着防御中的敌人按□键就能直接令对手陷入“死体”状态，再马上按下○键就是“崩后攻击（根据崩技的设定而决定攻击方式）”。如果没有设定崩技或者敌人没有防御(未设仕挂技）时按□键则只是撞击动作，可令对手失去平衡。

死体防御： 当受到敌人的受、仕挂、崩而自身陷入死体状态时，可连打×键加速回复状态，速度够快的话则可在敌人之后的攻击前回复状态并防御住敌人的后续攻击。为了从死体状态回复而需要连打×键的次数是根据敌人所使用的技巧不同而决定。

转倒： 就是倒地的意思，当敌人倒地时上前按○键即可作出对地攻击，攻击力不小。当自己倒地时如果什么都不按则角色是不会自己起身的，角色倒地后会有一段时间操纵不能，经过这段时间后再按十字键或者推L3摇杆才能起身，或者按○键则可作出起身斩攻击；倒地时也可连打×键以缩短这段不可操纵的时间。

锷迫合： 就是类似于《侍魂》中的较力拼刀，当与敌人战斗中攻击防御相互进行时会根据攻防的冲突时机而出现，画面下方会出现较力槽可观察较力形势，此时需要连打×键，速度快的一方能令对手失去平衡。

枪受： 与普通的“受”技基本相同，只不过是对应敌人的武器换成长枪而已。根据对手用长枪的攻击方式（与刀一样分为切下、切上、横扩、突刺四大类）以及自身所装备的剑术体系中对“受”技的设定而在对手攻击的瞬间按×键使用，可令对手陷入“死体”状态，再马上按下○键就是“枪受后攻击（根据受技的设定而决定攻击方式）”。

乱取： 以自己所编成的剑术体系来与同伴战斗，由于双方都是体力不减，因此可以来确认自己编成的剑术体系效果以及熟悉实战之用。

阵型： 共分为死番、山攻、龟甲、八方四种阵型（依照主角体力槽下方的阵型图标自左至右顺序），行动中当主角临近未加入阵型的伙伴时会令此伙伴加入阵型，注意观察伙伴的体力槽与气力槽左侧的图标，灭时表示未加入，亮时表示已加入，加入阵型的伙伴会根据主角的指示以及决定的阵型行动，不同的阵型有着不同的行动特征；按L1可从阵型图标中选择阵型，决定使用的话就按△键下达指令即可，各伙伴便会即时移动至所决定阵型的各自站位，如果阵型因为移动或者战斗而变得凌乱，可再次按△键让伙伴重新整理阵型；按住L1的话则会解散阵型，伙伴就不再跟随主角行动了，不想让伙伴抢着斩人的话，把伙伴们带到一处没敌人的区





域再解散阵型是个不错的方法。

死番阵型——由主角打头站在阵前的乱战型阵型，遇到多数敌人时同伴就会各自为战。

山攻阵型——将主角所注目的敌人包围在阵内并全体攻击这个敌人的各个击破型阵型，尤其是对BOSS战有效。

龟甲阵型——将主角包围在阵内保护的防御型阵型，当主角处于濒死状态下相当有效。

八方阵型——主角与全体伙伴背靠背式战斗的阵型，可有效防止敌人从背后偷袭，当被多数敌人包围时相当有效。

紧急回避：当主角陷入锷迫合状态或者倒地状态时，按△键可向伙伴求援，伙伴会赶来攻击牵制敌人，因主角呼救而前来救援的伙伴需要消耗50%气槽；此外，如果伙伴的好感度高的话，就算主角不呼救也会前来救援，并且也不会消耗气槽。

连携技：当伙伴的气槽全满时，根据主角、伙伴以及敌人的站位而可发动连携技，连携技可能发动时，阵型图标会开始闪光，此时按下△键即可发动破坏力极大的连携技，发动连携技后参与连携技的伙伴气槽会归零；根据站位、敌我双方人数以及所持武器不同而可发动各种不同的连携技，也有特定伙伴特定站位才能出现的特定连携技。选择不同阵型也会有利于发动不同种类的连携技。关于发动连携技还有个小技巧，就是在防御中也就是按住×键再按△键发动，这样即使发动失败破绽也不会太大。

枪：与剑术编辑差不多，角色会根据自身的剑术体系中的设定而使出枪术攻击，枪术的优点是攻击范围大，但缺点也非常明显，完全没有受、仕挂、崩这些技巧，而只有单一的攻击技，还有就是装备枪的话完全没有收刀的概念，对别人而言持枪就等于是出刀。按R1则会扔掉枪而改用剑术，但是之后本任务中就再也不能用枪了，此外，如果长时间防御敌人连续攻击的话则枪也会坏掉，一样不能再在本任务中继续使用了。

最后是关于“手合”的介绍，在这里可与新撰组中的高手过招，如果胜利的话则可习得对手流派中的一项技巧，所以这里也算是习得各主要流派技巧的手段之一，但是需要注意的是，这里的比赛类似于实战，会有体力减少的危险，但不至于会死亡，胜利的话可习得新技，失败的话除了体力只剩10以外也不会有什么损失。可过招的对手会根据主角的信赖度的提升而增加。下面介绍所有可过招的高手简易攻略法。

藤堂平助：北辰一刀流好手，攻击中以横扩见长，因此可事先装备对应横扩攻击的受技，以此受技就能轻松获胜。此外也可以保持中距离等其撞击扑空后迅速反击之。

斋藤一：攻击性很强，因此建议先远距离躲避其攻击，然后抓住空隙反击即可，可装备上段与正眼的仕挂技（K1：斋藤那著名的牙突呢？^b）。

永仓新八：装备对应突刺、切下的受技，对应上段与正眼的仕挂技，对应防御的崩技，这样来对付他就会有很大把握了。

原田左之助：因为其武器是枪，所以装备一些对应枪的受技则会轻松很多，如果遇到他弃枪改用刀的时候则是进攻的最好时机，要趁其拔刀时立刻上前抢攻。

冲田总司：有着专用的天然心理流奥义冲田灭多突，因此装备对应突刺的受技是必须的，此外再装备对应横扩的受技，对应正眼的仕挂技，对应防御的崩技，想打败这个天才剑士也不是不可能。

土方岁三：装备对应防御的崩技，找准他攻击后的空隙攻击，以及趁他防御时上前崩之。

近藤勇：要小心他的八相云龙攻击，装备对应八相的仕挂技以及对应防御的崩技，小心应战吧。

全部人物通用攻略法

切记，对手可全都是有名的高手，所以绝对严禁直接攻击对手，否则极有可能遭到受后反击加倒地追击的连续技，这样往往一下子就损失一半的体力。攻击的时机除了要抓住对手的硬直状态以外，至少也要用撞击来令对手失去平衡再攻击，如果配合一些奥义的话战斗就会变得很轻松，譬如说用北辰一刀流八相奥义风雅，以撞击、风雅、撞击、风雅的方式对手几乎就毫无招架之力。





剑术编辑

分为“剑术体系编辑”与“剑术一览”两项，前者可编辑游戏者在游戏中可使用的各种技巧，而后者则相当于技巧鉴赏。

游戏者最多可同时装备两个流派构势以及一个拔刀术构势。要创建一个流派的技巧，首先要选择一个流派的构势，无论哪个持刀的流派构势都会分为上段、正眼、下段、八相四大构势，其分别就在于可装备的技巧不同，一个流派可以装备其它流派的剑技，但是不同构势的剑技是不能通用的，举例来说如果创建了北辰一刀流上段构势，则在这个构势里只能装备上段的攻击技、受技、枪受技、仕挂技以及崩技，也可以编入其它流派的上段技，但其它一切非上段技全都不能装备。

一个普通的流派构势里除了基本攻击技必不可少之外，可选择装备的技巧还有对应切下、切上、横扩、突刺（配四张图）的受技，对应上段、正眼、下段、八相四大构势的仕挂技，对应防御的崩技以及还有对应枪术的切下、切上、横扩、突刺的受技。

编入剑技是需要占用这个构势熟练度的，在每个技巧名后都计有特定的熟练度，构势的熟练度不足则无法装备剑技，而熟练度的上升只能靠杀敌来提升，当然仍然是必须亲自杀敌才行，并且用哪个流派的招式杀死敌人就只提升哪个流派的熟练度，每个流派构势的总熟练度最高只到99。每个剑技除了必须的熟练度外，也有在（图）右下方记载有此技巧的流派、构势、剑技类

别、可装备的流派以及攻击力，在选择装备何种技巧时，攻击力并不能当成重点参考项，因为每种剑技还牵扯到一个攻击速度的问题，速度过慢的话非常容易被对手中途防御甚至遭到受后反击，譬如说天然心理流下段攻击技中有一招“死化妆”，总攻击力高达70并且还可以将敌人击倒，但是这招的最后一刀由于是转身横扩斩，速度非常慢，如果用这样的招数去对付坂本龙马这样的高手简直就是自杀行为，所以在选择装备技巧时一定要用R1键演示技巧以便观察攻击速度再决定。

关于新剑术的习得有两种途径，一是在道场与高手过招并胜利，二是在任务中斩杀敌人，每个任务的介绍中都会记载此任务中不逞浪士包括大物不逞浪士的流派，可作为参考之用，需要切记一点，一定要亲手斩杀敌人（尤其是大物不逞浪士）才能习得新技，被伙伴斩杀是没用的。

[不逞浪士讨伐帐]

在这里可以查看游戏中出现的重要不逞浪士的资料，不过详细资料还是需要完全将此人讨伐成功才会有记录，讨伐成功的不逞浪士头像下会标记“济”字，前一章没有去讨伐或讨伐但没有杀死的不逞浪士头像下则会标记“逃”字。



虽然游戏中每过一天，体力都会自动回复10，但是如果受了重伤的话，还是要选择此项来大量回复体力，这也是唯一能有效回复体力的手段。在这里或许还可以听到一些传闻。选择此选项则会消耗一天。



此选项可进行游戏进度的记录与提取，以及改变游戏的设定。

手枪的获得：他流技巧中最后才能获得“枪击（6发）”与“枪击（10发）”技。

构势	技名	攻击力	必要熟练度
i刀术	枪击（6发）	4	35
i刀术	枪击（10发）	4	40

北辰一刀流奥义　　破邪剑征樱花放神? ~b其中天然理心流的最终奥义“冲田灭多突”由于只有持有免许皆传的冲田总司本人持有，因此只有在二周目选择冲田总司为游戏角色穿版后才能正式将此奥义编入剑术表中。

流派名	构势	技名	攻击力	熟练度
天然理心流	正眼	冲田灭多突	80（20→20→10→10→20）	30
天然理心流	八相	云龙	80（20→20→20→20）	30
天然理心流	下段	尘下落雷	80（22→22→18→18）	30
北辰一刀流	八相	风雅	100（10→10→10→10→20→10→10→20）	30
神道无念流	正眼	砂尘	85（20→20→15→25）	30
示现流	上段	泷割连牙	80（18→18→24→20）	30
他流	八相	蹴倒连斩	60（10→20→20→10）	30
他流	i刀术	不知	90（20→20→25→25）	35
宝藏院流枪术	枪构势	鬼宿	90（20→20→25→25）	40

二周目特点：继承全部剑术，但是其它数值包括流派熟练度全部打回原始状态。初始游戏可选择近藤、土方、冲田、斋藤、原田、永仓作为游戏主角进行游戏，当选择这些角色作为主角时，前周目所穿版的原创角色穿版时的剑术流派作为伙伴登场。





后记：感觉元气制作的日本剑道真实感很强嘛，至少要比侍道2真实得多。北辰一刀流八相奥义风雅绝对是最实用的攻击技巧，说起来，樱大战OVA樱花绚烂中真宫寺一马使用樱花放神时的构势也是八相，一个是北辰一刀流“表”八相奥义,一个是北辰一刀流“里”八相奥义，如果要说最大的区别是什么的话……应该说“表”八相奥义是乱舞技而“里”八相奥义则是飞行道具吧（木亥火暴）。

文:天使受容体・K 1

在动荡的幕府末期仅存在了6年的新撰组

◆鲜活的京都时代

在整个日本史上，新撰组也给人留下了深刻的印象。不过他们仅存在了不足6年，这也是很让人感到惊诧的。《风云新撰组》描写的是1863年初夏到1867年冬季的新撰组。这正是他们活跃在京都的黄金时代。

“关于我们应该在历史的哪一段结束我们这个游戏，是有争议的。如果完全把历史重演，那么不管怎么样结局也会是个悲剧。最后我们决定在玩家最能体会成就感的时期来结束整个游戏。（中野氏）”

“虽说合战时按战术层面上来讲，也并不都是各自为战的局面，但在鸟羽。伏见之后也不得不说新撰组已经变得四分五裂了。我们还是想把新撰组最鲜活的黄金时期展现给大家。”



◆被历史潮流遗弃了的新撰组

新撰组在“池田屋事变”和“蛤御门之变”中立下了功劳，后又吸收了伊东甲子太郎等优秀人材，队伍迅速壮大，队伍编号一直编到了第十小队。而且近藤等头领人物也终于成为了幕臣。这正是他们的黄金时期。这时候，历史的潮流仍在前进，新撰组却在不知不觉中背离了历史发展的方向。

“王政复古大号令”的颁布直接导致了旧幕府军与新政府军间的高度紧张。而南下大坂的新撰组也终于和新政府军直接交火，展开了“鸟羽.伏见之战”。在新政府军最新的枪炮部队面前，新撰组初尝败绩，井上源三郎等多人战死。向江户退却之后，在“甲州胜沼之战”中亦遭惨败。冲田抱病，永仓，原田等试卫馆时期的伙伴因意见不和而出走，更是给新撰组雪上加霜。后来近藤也被新政府军俘虏并处以死刑。最后仅剩土方为了武士的节义率队作战。1869年5月，土方也在函馆被杀。

冲田総司

◆冲田 总司

新撰组第一小队队长。一般记载着的生年是天保13年（1842），但存有争议。与农民出身的近藤和土方不同，冲田是白河藩士冲田胜次郎的长子。9岁时进入了天然理心流的试卫馆道场。有着天才的剑技，据说他的剑术造诣超越了他的师傅近藤。他参加浪士组是在文久3年，那个时候他仅有21岁。作为新撰组干部缔造了新撰组的黄金时代，不过之后患了肺结核，不得不与病魔展开斗争。

◇天然理心流 宗家

有着很多传说的天才剑士。他的实力已经成为了“强者”的象征，作为队内剑士们的水平基准而不停地被比较着。领会了上段和正眼的两种招式，特别是从正眼开始的突进攻击是他最得意的战法。

新撰组队士名鉴

平山 五郎

新撰组副长助勤。根据文久3年浪士组上洛时他35岁的记载推断，生年应该是文政12年（1829）。和



芹泽从“水户天狗党”时代就是同志。后来成为新撰组的初期干部，同时也是芹泽的心腹。

尾形 俊太郎

肥后熊本出身。和山崎丞同时期加入新撰组。作为副长助勤担任第5队队长，后来被调整为诸士调查役兼监察。

岛田 魁

文政11年（1828），生于美浓大垣。身高大约丈6尺（约180CM），体重约40贯（约150KG），在当时来说是非常少的巨体力士型人物。

林 信太郎

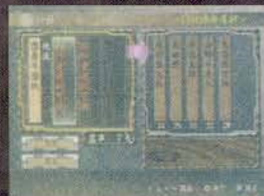
在文久3年（1863）5月的第一次队士募集中应招入队。也有一说他是山崎丞的从兄弟，真假未判。

山野 八十八

虽然不是干部，却是“队中美男5人众”的一员。有与某个茶叶商的女儿恋爱的记载。

大石 锹次郎

生于武州一个家臣之家。据说原来是个木工。外号“人斩之锹次郎”，勤王的志士对其甚是惧怕。



近藤 勇





◆近藤 勇

新撰组局长。天保5年（1834）10月9日出生，是武州多摩郡上石原村农民宫川久次郎的三子。从小就对英雄豪杰极为心仪，据说他的父亲只要一说起《三国志》等战争故事，他就会双眼放光地认真倾听。因为父亲从小就对他的要求十分严格，使其能够顺利进入天然理心流“试卫馆道场”，并终被培养成一代豪杰。后来成为了第3代当主近藤周助的养子，成为了天然理心流第4代的继承人。因其待人的态度相当随和，性格也很纯粹，就连出入道场的食客们对他的评价也是相当高，自然而然地就在道场周围招来了许多慕名而来的人。之后响应了清河八郎募集浪士组的活动，筑建了新撰组的基础。

◇天然理心流 宗家

八相和上段的两种招式的攻击十分强，非常高的攻击力是他的骄傲。经过了艰苦训练而成的肉体和精神，拥有着远比常人要高得多的体力和冷静。攻守两方面都有着极深的剑术造诣。

新撰组队士名鉴

原田 左之助

新撰组副长助勤。天保11年(1840)出生于伊予松山。为了修炼剑术毅然脱藩游荡诸国,后来出入于近藤的试卫馆。有过因为打架而切腹的事,未遂,后来喝醉后经常要给别人看腹部的伤痕，对此好像觉得十分骄傲。



齐藤 一

新撰组副长助勤。天保15年(1844)出生于江户一户御家人家庭，后来因误杀人从江户出奔，潜伏于京都时应招参加了王生浪士组。性格沉默寡言，不过有记载说他是间谍，是个谜团很多的人物。



永仓 新八

新撰组副长助勤。天保11年（1840）生于江户下谷的藩邸。因武者修行脱藩，后进入试卫馆。据说其实力在新撰组内也是屈指可数，几乎参加了新撰组所有的出动任务，是个实战派猛者。



藤堂 平助

新撰组副长助勤。弘化元年（1844）出生。也有说他是津藩主藤堂和泉守的私生子的。出入于江户试卫馆的时候，与近藤等人结下了交情。战斗时经常冲在最前面，外号“魁先生”。







土方 歳三

◆土方 岁三

新撰组副长。天保6年（1835）5月5日出生，与近藤一样都是出生于武州多摩郡的农家。小时候是个让人拿他没有办法的坏小子，每次出外打工都会在工作地点引起争端而被解雇。后来做起了家传的行商生意，边沿途卖药边修炼剑术，并在途中结识了近藤，住进了近藤的试卫馆，成了非常好的朋友。和近藤一起参加了浪士组之后二人的交情仍没有发生变化，作为新撰组的顶梁柱，继续辅佐着近藤。相对于近藤是新撰组的象征性人物，土方则是负责所有实务的人物，使得队伍全体的力量关系保持着绝妙的平衡。

◇天然理心流 目录

正眼和下段的两种招式有着像烈火一样的猛烈攻势。不知是不是披露出了自己心中的激情的缘故，总之使用着相当疯狂的剑术。可以称之为喧哗剑法的战斗意识，经常能够把敌人彻底压倒。

新撰组队士名鉴

山崎 烝

新撰组调查役兼监察。生年不明。聂津国大阪针灸师林五郎左卫门的儿子，他自己也精通针灸。香取流棒术的达人。文久3年（1863）应招参加壬生浪士组，活跃在新撰组情报战的第一线。



山南 敬助

新撰组副长。天保4年（1833）生于陆奥国仙台。在北辰一刀流的千叶道场修行了9年，也在试卫馆学过剑，并因此结识了近藤等人。后来成为了新撰组的初期干部，性格温厚且正直。



芹泽 鸭

新撰组局长。外号“巨魁局长”。天保元年（1830）生于常陆国水户。“水户天狗党”的残将，在新撰组中是水户派的头领。性格刚硬且极其粗暴，声名狼藉。



新见 锦

新撰组副长。生年不明。芹泽的左右手。从“水户天狗党”时代就是芹泽的同志，并一起应招加入了清河八郎的浪士组。后来根据扫清水户派的战略布置，成为了试卫馆派打击的主要对象。





◆新撰组略年表

1863年（文久三年）	1864年（元治元年）	1865年（元治二年）
8月13日 烧毁大和屋事件	6月4日 捕获古高俊太郎	2月23日 同南敬助脱组潜逃，被抓回，后切腹（冲田总司介错）
8月18日 八月十八日政变	6月5日 池田屋事变	
9月初 与桂小五郎交战	6月下旬 再战冈田以藏	
9月16日 讨伐芹泽鸭	7月11日 与河上彦斋交战	
10月中 与坂本龙马交战	7月16日 再战桂小五郎	
11月中 与冈田以藏交战	7月18日 蛤御门之变	
	10月 三战桂小五郎	

1866年（庆应二年）	1866年（庆应二年）	1867年（庆应三年）
8月13日 烧毁大和屋事件	1月22日 萨长同盟	11月14日 再战坂本龙马．中冈慎太郎
8月18日 八月十八日政变	2月中 与坂本龙马．中冈慎太郎交战	11月15日 近江屋事件
9月初 与桂小五郎交战	4月初 讨伐谷三十郎	**1868年（庆应四年）**
9月16日 讨伐芹泽鸭	4月下旬 再战河上彦斋	1月3日 鸟羽伏见之战
10月中 与坂本龙马交战	6月22日 与大久保利通交战	
11月中 与冈田以藏交战	9月12日 三条制札事件	
	12月中 与西乡隆盛．大久保利通交战	

新撰组 豆知识

新撰组里有着种种的逸事和谜团。在这里给大家做一个简单的介绍，希望大家借此也能成为新撰组通。

●新“撰”组还是新“选”组？

新撰组的记述中，有写“撰”也有写“选”的，到底哪个是正确的呢？在给予队伍名字的会津藩，从前曾有过一个叫“新撰组”的组织。在公文书里用的是“撰”字，不过在屯所的告示板上用的却是“选”字。近藤和土方写的信里也是“撰”“选”两字都能看到。根据这些我们也只能认为这种事是没什么必要注意的，两个字用哪个都是可以的。

●冲田真的是美男子？

说起冲田总司给人的印象一般是美男天才剑士。不过根据当时的关系者间的对话和历史记载来看，说土方岁三和原田左之助是帅哥的人很多，而根本没有人提到冲田总司。甚至说他“肤色黑还像比目鱼”。不过他那种优等生的性格和喜欢小孩的性情，倒的确是被很多人欣赏。

●那个带有横条纹的花样是什么意思？

说起新撰组的号印，浅蓝底色白横条纹的羽织和队旗是相当有名的。据说是模仿戏剧《忠臣藏》里赤穗浪士穿着的羽织，取其“忠义之士”的意思。不过也有记载说因为只做了夏装，所以队士们实际穿着的时间很短。另外，“诚”字队旗比较特别，是在“高岛屋”订做的。

●拳头能放进嘴里的近藤勇？

近藤给人的印象一般是严格且寡言，其实他是一个相当随和的人。从道场时代就对学生相当亲切，所以他能得到很高的人气。另外他对踢馆的人和其他流派的人也很亲切，正因此，永仓新八、原田左之助、山南敬助、藤堂平助等食客也愿意在他的道场里久留。还有，近藤非常喜欢有英雄登场的军书，尤其崇拜战国时期的猛将加藤清正。据说加藤清正的嘴很大，能把自己的拳头放进去。有一次，近藤勇叫来队士岛田魁，就为了让他看看自己把拳头放进嘴里的“壮举”。近藤之所以能够统率群雄，恐怕这种毫无掩饰的爽快性格也是原因之一。

●新撰组中最强剑士是谁？

虽说新撰组的天才剑士冲田总司非常有名，但实际上组里最强的剑士是谁呢？这个问题人们众说不一，不过综合了多数的传闻和资料来看的话，担任道场里剑术师范职务的永仓新八是NUMBER ONE。永仓几乎参加了新撰组所有的实战行动，有很多人都把他评为最强者。比如队士阿部十郎、冲田总司，就连疑为间谍的齐藤一也都认为永仓是组内最强者。另外，也有意见认为刚入队就担任剑术师范的吉村贯一郎最强，但因为基本没有什么关于他的历史史料留下来，所以也很难判定他是否就是最强者。

荣誉勋章



PS2	厂商：电子艺界		发售日：2003.11.11
	类型：STG	价格：不明	其他：——

在着手这篇攻略的前一天晚上，笔者还在通宵赶《掌机迷》的稿子。结果当听说这篇攻略的时限只有3天的时候，骨子都要散架子了。呵呵，自己都不知道到底有多少能量还可以释放出来。还好有好友AZ的帮忙，终于将稿子赶了出来。虽然笔者一直很喜欢该系列，但是因为体质的原因（我晕3D啊），所有的FPS都玩不来。只要游戏时间超过1个小时必有不适，轻则头晕，重则恶心想吐。（那段时间都不敢吃东西了……>_<）大家可以想象完成这篇攻略的难度对我来说有多大。正是因为时间紧任务重，所以攻略中难免有不尽人意的地方，不便之处还请读者大人海涵。

关于本作对玩家的一点建议

虽然笔者是绝对的FPS菜鸟，但是一些此类型游戏的基本常识还是了解一点的。例如准星要压低，换弹要频繁等等。但是PS2实在是不适合这类游戏，类比摇杆的定位速度和准确度都是无法和鼠标配键盘相提并论的。而且游戏的默认键位并不是很理想。感觉玩起来很别扭，不是自己被敌人当活靶子打，就是敌人站在离自己几米远的地方，自己还稀是打不到……（>_<可能是我太菜了）笔者在这里建议大家使用“MOH经典”的操作设定。经笔者试验，个人认为这个键位设计可以最大限度地发挥PS2对FPS的操作手感。

好了，闲话少说，马上进入攻略正文：

0 序幕：国耻日

地点	珍珠港
时间	1942年12月27日

“嘿，塞勒斯，我女友贝蒂昨天寄照片给我。”

睡在我隔壁的战友又在向我们这些单身一族炫耀她那个宝贝儿了。我们又开始像往常一样闲扯起来。

“我跟你说，连丽塔．海儿丝都比不上她。”

“啊？什么？海儿丝？等等，我以为贝蒂是金发碧眼的美女。”

“哈哈，那是玛丽．露。乡巴佬，我会把她们做成图表让你来……打分数。”大家都大笑起来，就在这个时候船体突然一震，警报响起来了。我从床上猛地坐了起来。船内一片骚动，到处都传来子弹射击和炸弹爆炸的声音。“战争来了……”我对自己说，宁静祥和的生活也因此而结束……



■**任务1：到甲板最上层**

■**任务2：灭火**

■**任务3：保卫加里福尼亚号**

刚才还是整洁宁静的船舱内一下子变成了人间地狱，到处都是人们的叫骂声、惨叫声，当然还有那已经被震得麻木的爆炸声。我要到甲板上去。这是上司的命令，可是大火挡住了我的去路。我从地上捡起了灭火器。近在咫尺的火焰使我感觉自己似乎是处在蒸笼中一般，浓浓的黑烟和刺鼻气味几乎让我窒息。但是我并没有停止我手上的动作，因为火焰的背后是被困住的战友的哀嚎……（完成任务2）

这里道路基本上只有一条，目的就是爬上甲板。在这里要多熟悉一下操作，各种基本动作都会有相应的提示。（完成任务1）

甲板上似乎比船舱内还要糟糕，敌人的飞机就密密麻麻的布置在天空，不仅是我所服役的加里福尼亚号，整个舰队都陷入了一片火的海洋。但是我现在能够做的就是保护我所在军舰，做一名战士，一名合格的美利坚的战士！（增加任务3）

上来以后从丹尼那里接过一把BAR自动步枪。上层甲板和下层甲板各有一挺机枪，走到附近按“使用”键可以使用它们。攻击目标为敌方的飞机和鱼雷。坚持一段时间不死后就可以完成本章。

一颗炸弹在我身边爆炸，我被爆炸产生的冲力震起，落入水中。我想要活下去……

1 珍珠港

地点	珍珠港
时间	1942年12月27日 上午11点

我能够清楚地嗅到水中血腥的味道，这里的海水都已经被染成了红色。远处的战友正在奋力地向水面游去。我知道他跟我一样都是那么的渴望生存。然而日本人的飞机已经俯冲下来。一排整齐的水花溅起，我的战友身体周围逐渐变成鲜红色。他的身体自由地浮上水面。我知道他已经死了……一种莫名的恐怖感充斥在我的大脑中，我奋力地向上游着，虽然我并不知道等待我的将是什么。但是我不会退缩，我相信我会活下去的，因为我相信，所以我可以活下去！一个熟悉的身影透过污浊的海水映入我的眼中。是丹尼，还有他那只粗壮的手臂正向我伸过来。我得救了！

我被拉上了救生艇，但是周围景象却让我感觉不到一丝的乐观。我要保护我们的战舰。我已经握紧了机枪的把手。该是我向日本人讨血债的时候了！

■**任务1：保护战舰群**

■**任务2：为USS内达华号护航**

在规定时间内不死即可，并且尽量多地打中敌人的飞机。多注意看丹

尼关于敌机方位的提示。关卡中期我军的亚利桑纳号会被击沉。（完成任务1，2）

"他们正在调头！"

船内的战友第一个发现这个"秘密"。可能是我们刚才都太投入了，连敌人的飞机已经撤退了都没有注意。

"我猜他们短时间内不会回来了。YEAH，太好了！"

"给我闭嘴！"

丹尼的低沉有力的声音使这刚刚有一点的轻松气愤一下子荡然无存。

"给我听好兄弟们。好好的看着这一切，我衷心期待大家都不会再遇到今天这种情况！没有人能叙述这一切……除非是你们这些曾经死里逃生的人……你们一定不能忘记那些不幸阵亡的伙伴。"

我望着丹尼的眼睛，似乎有什么东西在闪烁，或许是我看错了吧……

2 菲律宾陷落

地点	菲律宾
时间	1942年1月1日 上午9点17分

■任务1：找到兄弟
■任务2：修复战车
■任务3：找到失踪的炸药卡车
■任务4：瘫痪无线电指挥所
■任务5：向爆破兵打信号
■任务6：移交炸药卡车



日军偷袭珍珠港胜利，震惊了菲律宾的美军。身经百战的日军部队入侵了菲律宾，并迫使防御者在绝望的围困中，走入撤退之路。当美军部队宣布投降时，数以千计的美军及菲律宾士兵遭到日军的俘虏。

我所在部队在撤退的途中遭到了日军的偷袭，无奈之余，为了逃出这里并且阻止日军的追击。我们不得不想办法炸掉桥梁。

从车上下来后向北走到桥头就可以找到兄弟。（完成任务1）从他那里了解到原来我们的部队被日军打得七零八落，并且损失了一辆满载爆破装备的卡车。我们需要利用这些东西来炸掉桥梁。但是现在日军到处都有埋伏，只好谨慎前进。找回炸药卡车。（增加任务2，3）

接着在前方不远的右边的一栋阁楼下面找到战车启动装置。利用它把旁边的战车修好。（完成任务2）跟着战车冲过路障。因为日军会利用炸药棒来攻击战车（类似于现在恐怖份子所使用的人体炸弹），所以我要在地面做前锋，尽量多地扫清附近的障碍。

因为附近有可能有日军的侦察兵，会把我们的行踪通过无线电发送出去。所以作为陆战队成员的我必须肩负起摧毁敌人无线电通讯站的任务。（增加任务4）向东南方向移动，在校舍的旁边会有日军的战车，千万不要上去和它硬拼，在障碍物的保护下利用手雷将其炸毁后，旁边校舍的门会因为刚才的战斗而被炸开。进入后可以在一层找到记录点。从二层降入到房子的另一边，夺下一个敌人的机枪台后，向东北方向前进。通过下水道进入棒球场，在球场的东北方向有2个包厢，其中一个是敌人的临时碉堡，架有机枪。而另一个就是我要找的无线电指挥所。摧毁掉指挥所后，球场西北部的一个下水道口就会被打开。（完成任务4）穿过下水道继续前进来到酒店前面。爬上酒店的屋顶利用那里敌人的机枪台成功地为甘尼和多尼做好火力掩护后，通往广场的铁门就会被打开。在广场上和甘尼他们会合后，终于找到了炸药卡车，然后需要通知爆破班的人过来协助炸毁桥梁。（增加任务5）在教堂里面可以找到记录点，敲响教堂尖塔的钟打好信号后，爬上卡车的后仓，对追上来的敌人进行射击，（增加任务6）而我的兄弟则和他的战车一起留了下来为我们的撤退做了牺牲掩护，我知道即使他能活着冲出来，桥梁也早就被我们炸掉，这将是我们最后一次道别……



在桥梁被炸毁前的一瞬间，我们的卡车冲过了桥梁，我望着已经变成一片火海的桥的对面，未免有些伤感。我的兄弟，永别了！

3 夜袭瓜达康纳尔

地点	瓜达康纳尔
时间	1942年8月6日 凌晨0点4分

■任务1：抵达登陆区　**■任务2：抵达前哨站**
■任务3：摧毁弹药库　**■任务4：肃清机场**

深夜里，我和丹尼以及几个战友坐在橡皮艇内悄然无声地向河的下游划去。这是一次偷袭任务，为了拂晓前的主动进攻可以顺利进行。我们在这之前要去做一次破坏性的战前骚扰，尽可能地软化敌人的防备。虽然我们大家心里都非常清楚这次行动的危险性有多大。但是为整体战局的利益，也没有办法去考虑那么多。

在到达登陆区之前有一处地方可以上岸，无论是水路还是陆路，最终都可以到达北方的登陆区。（完成任务1）

一上岸就是和敌人的遭遇战，消灭掉敌人和堡垒后，从堡垒后边的隧道穿过去。然后向东前进，可以找到敌人的卡车。注意卡车上有敌人的机枪手。继续向东走就可以来到前哨站了，在进去前哨站之前，左边有一个小洞穴，里面有记录点，不要错过。（完成任务2）

消灭掉这里的敌人后，会分别有南方和东北方两条小径可供选择，其实这两条道都可以到达下个地点。但是从南边走的话会比较绕远。所以还是从东北方的小径前进。再消灭一批敌人后，从一处断开的铁丝网处穿过，可以看到一个类似于路标的写有"刚盛酒"的酒桶。其东北方向的小山洞里有第二个记录点。继续向东南方向前进，注意途中会有很多埋伏在凹洞中的机枪手。在一片空地的对面会有敌人的堡垒。火力非常的猛。不用硬拼，在西南方向会有通往堡垒后方的小径，过去杀敌人一个措手不及。堡垒后面稍远的西南方向有一条隧道，深处有一个记录点。正确的路线是堡垒正后方的隧道，继续往南穿过发电厂和一座兵营终于到达了弹药库。在弹药库的东边有一座防空炮。利用它将弹药库完全摧毁掉。（完成任务3）

最后从南方的出口来到机场，占领一个机枪台就可以完成本章。

4 决战快枪手彼特

地点	瓜达康纳尔
时间	1942年10月14日 下午2点43分

■任务1：找到迷失的友军巡逻队
■任务2：找寻并摧毁快枪手彼特
■任务3：救出迷失的友军巡逻队
■任务4：护送哈里逊前往"快枪手彼特"
■任务5：与马丁．克莱门斯会合



虽然我们拿下了机场，但是仍然无法击退日军。敌人的火炮一直在牵制着我军的行动。而总部将这些火炮称为"快枪手彼特"。我和布鲁克斯、汤玛森两名战友将在当地海岸巡逻员的协助下，完成这次的任务，除掉"快枪手彼特"，以保证机场的安全。

开始时沿小径朝西北方向前行。在一处敌人设有机枪台的地方和海岸巡防原住民会合。（完成任务1）他们的头领告诉我们刚才有我们的人出了麻烦，为了解救同伴，我和克莱门斯从西边的小路进入秘穴。（增加任务3）穿过山洞我们看到日军的兵营，而我的几个战友已经成为了他们的俘虏。在克莱门斯等人的帮助下，我们成功地攻下了敌人的兵营，而战友也成功救出。就在我们商量应该如何干掉"快枪手彼特"的时候，敌人的炮弹飞了



过来，布鲁克斯不幸身亡。（增加任务4，5）

从西面的小径出来，西面山顶有敌人的榴弹炮。而灌木丛中又到处隐藏着敌人。从西南方向绕到炮台侧面，消灭敌人后占据敌人的炮台，然后将从山下蜂拥而至的敌人和战车炸毁。下山从西面的小径继续西行，在前面不远的一条小河的两岸各有敌人一架重机枪，要小心应付。过桥后要马上拿下那挺机枪，因为将会有大批的敌人冲出来。沿小径走出森林，在一条小河两边正发生着激烈的战斗，正是克莱门斯与他的部下们。消灭掉敌人后，我拿到了汤姆生冲锋枪。（完成任务5）

在克莱门斯的帮助下，我们从一个山洞进入，在山脊处我们找到了敌人的火炮。在我的火力掩护下，哈里逊中卫成功地安置好了炸弹，并且炸毁了火炮。通过一座险阻的吊桥后，我们来到对面的山顶，干掉敌人一个机枪碉堡后，我们在里面发现了第二座火炮。炸毁后，消灭沿途的敌人，一直向山顶前进，通过一段架空的木桥后，终于找到最后一座火炮。（完成任务2，4）

在通过最后一座吊桥的时候，哈里逊中卫不幸中弹，我想去扶起他一起过桥，可是桥马上就要塌了，他推开我。对我大声喊到："不要管我！快过桥！"在我踏上对面山头的一瞬间。吊桥就已经爆炸了。哈里逊用他的生命换取了我的生还，换取了这次战役的胜利！

5 密探新加坡

地点	新加坡
时间	1943年3月12日　晚8点

接受了OSS的训练后，我被派往新加坡，目的是探听在今晚某地举行的德国高官会议内容，同时上头安排了一位特工田中协助我完成任务。

■任务1：会面接头人　**■任务2：到达酒店**
■任务3：伏击Kandler的车　**■任务4：偷取Kandler的制服**
■任务5：混入会议　**■任务6：获得幻灯片**
■任务7：逃出酒店

上岸消灭码头的敌人后，我从北面的出口离开，正好特工田中坐着人力车赶来（任务1完成）。途中田中正向我说明他所掌握的情报，突然一辆轿车冲了过来，将人力车撞翻，幸好我们都没受伤。此时田中上前和日本兵交谈，我则在远处等待。不过当向北走到一处路障时还是被敌人识破。田中提议两人分头前往酒店。于是我往西走进一个小门（这里有记录点）绕过了路障。

在往北走到尽头后向西转会发现一个黑衣人，他是特工Bromley，他很乐意帮助我进入酒店。跟随他来到一个巷子里，Bromley给了我一些道钉，我在巷口使用道钉拦下了急驶而来的Kandler上校的轿车（任务3完成），然后走过去趁他昏迷之际偷取了他的制服（任务4完成）。得到了德国上校制服后，我与Bromley分头行动。我爬上楼梯（有记录点），在穿越几个楼顶之后，我在楼下再次遇见了田中。他看到我换上了德军制服后，立刻入戏称我为上校。通过制服的帮助，我顺利地混进了酒店（任务2完成），并赶上了会议（任务5完成）。

会议中Kandler突然跑了进来说我是假冒的，几乎同一时刻，Bromley从天而降，将还未来得及反映的德军高官们杀了个干净。我顺手拿起了演示用的幻灯片（任务6完成），和Bromley一起逃出了会议室。我跑进一楼的厨房（有记录点），找到了楼梯上到二楼并最终到达了二楼阳台，田中已经在这里等着我们了……（任务7完成）



6 搜夺Mr.山下的黄金

地点	缅甸
时间	1944年4月26日　下午5点

我跟随Bromley一起来到了缅甸的丛林，一架侦察机正在为我们侦察情况，但最后被敌人发现并击落了。

■任务1：到达飞机坠落地点　**■任务2：找到田中**
■任务3：找到宝藏　**■任务4：救出飞行员**
■任务5：爆炸前逃出神庙

一开始跟随部队在密林中前进来到一处开阔地，右边上坡后是一个很不错的狙击地点。接着绕一段小路经过一个记录点来到又一个开阔地，这里前前后后一共有四挺重机枪，所以最好使用狙击枪杀掉所有敌人后再前进。经过一个记录点后，我终于到达了飞机的坠落地点（任务1完成），但是飞行员已经不见了。这时田中从前方出现（任务2完成），他推测飞行员一定是被带到了北面的神庙里，那里是日军的司令部。

我和田中成功地进入了神庙，先往西打破箱子可以得到M9A1火箭筒一个。转身往东顺着路走到一座木门前，按"使用"键打开，继续走到一座门前（北面小路尽头有记录点），打开走过一个U型的走廊，来到神庙内的庭院。在这里上面会有敌人射击，地面上也有敌人举着日本刀冲过来，所以要小心。往南再次进入神庙内部后往里走，当我们转过食堂继续前进时，由于爆炸引起地面塌陷，我们意外地发现了敌人藏金子的地点。（任务3完成）

从这里往南下到地牢，我们找到了并救出了飞行员（任务4完成）（继续往西走有一处记录点）。飞行员说带上自己会拖慢我们撤退的速度，所以不用管他了。这怎么可以，我是不会丢下兄弟不管的。我们三人一起合力向北冲到了神庙的出口，这里有两挺机枪，当我们把下面的敌人消灭光的时候，Bromley驾驶着直升机赶来营救了。（任务5完成）



7 桂河大桥

地点	泰国
时间	1944年7月16日　下午1点

飞机上我们从空中俯瞰，一辆火车正从铁路桥上通过。Bromley说我们的目标就是几个小时后要经过这座桥的另一辆火车，我们不能让更多的金子被运走了。突然飞机遇到气流，我被强大的震动抛出机舱，Bromley大叫着我的名字，可是我知道他也毫无办法，我只有打开降落伞，落在了丛林中。我必须活着逃出这里，并及时阻止火车通过大桥。

■任务1：和游击队汇合　**■任务2：找到Bromley**
■任务3：炸毁大桥　**■任务4：控制吊车**
■任务5：打开油罐车阀门　**■任务6：逃离大桥**

一开始向西前行，会有敌人埋伏在地底下突然出现，当达到铁路时向北走一段距离，会看到右边有一个土坡，从这里上去后有一块石头可以按使用键将它推下砸坏下面的卡车。如果选择直接走铁路，那么土坡上的人将会使用迫击炮攻击，接着向北行进会碰到游击队追击一辆敌人运兵车，不要太靠前以免被撞到，等运兵



车被击落就可以上前和游击队汇合了（任务1完成）。

与游击队汇合后它们决定协助我，继续向北会经过一个山谷，两边埋伏了大量的敌人。接着来到一个敌军据点前，一阵激烈的交火后我在游击队员的掩护下往西边进发。向西走到尽头后南面有记录点，接着往北走，过了一座吊桥后坐上大象，利用机枪扫射路上的敌人，接着我遇到了Bromley。（任务2完成）

和Bromley汇合后，跟随他向北走（西北密林里有记录点），穿过铁路爬上对面的高台，操作吊车将钢材放在铁轨上导致列车出轨（任务4完成）。紧接着我上桥在破损的车厢间绕行，找到了三辆黑色的油罐车，并打开了它们的阀门（任务5完成）。这时在最后一节车厢内再次遇到Bromley，他在引爆了大桥后（任务3完成），带领我往回跑，从一节车厢内跳下了大桥。

我和Bromley顺利地跳下开始爆炸的大桥，田中也驾驶着水上飞机赶到。我们顺利地完成了任务，但是现在还不是庆祝的时候，下一步Bromley已经有了一个更大的计划……

8 破坏超级舰艇

地点	南中国海
时间	1944年7月17日 上午6点

因为得到情报黄金已被转移到年风号航母上，我们决定冒险潜入年风号确认并摧毁它。多亏田中，我们顺利的进入了年风号。Bromley计划破坏航母的通风系统，然后使油气泄漏来引爆航母。有了完备的计划，我们势在必得。



- ■任务1：打开排气孔
- ■任务2：摧毁燃料表
- ■任务3：摧毁燃料阀
- ■任务4：找到黄金
- ■任务5：炸沉航母

从机库甲板下来，进入东面第一个船舱，里面有一个排气孔，按使用健将其打开，接着继续前进。路上我又会发现一个排气孔。继续走来到士官食堂，打开这里的一个排气孔之后，退回原路继续向南走，在走廊尽头进入东面的作战会议室，这里也有一个排气孔。穿过作战会议室，向西有一个记录点。然后下楼来到燃料室，在这里我先打开了东面两个机关室的排气孔，同时用枪破坏掉排气孔下面的燃料表，然后在穿过中间的铁桥时，把两边的四个燃料阀破坏掉（任务3完成），到达西面的两个机关室后同样打开了排气孔和破坏掉燃料表（任务1、2完成）。紧接着回到中间铁桥和Bromley汇合，等他装上炸药后我跟随他来到金库。（任务4完成）谁知我们在金库里受到了毒气攻击，失去知觉。

醒来后我们已被俘虏，最后田中为了救我们付出了生命的代价。强忍失去战友的悲痛，我逃离了审讯室（审讯室南面房间有记录点），上楼来到航母的机库，从西南方的出口出去，径直来到另一个机库。登上这里的控制塔，我找到开关打开舱内南面的大门。进入刚才打开的大门，从西南的楼梯登上甲板。在甲板上我向北走登上了航母的舰桥（舰桥二层西面房间有记录点）。一路杀上舰桥顶层的驾驶室，并从北面的门逃到舰桥甲板上，利用甲板北面的楼梯直接下到飞行甲板上，这时我又遇见Bromley，跟着他乘上一架日本的战斗机，开始了最后的壮丽空战。（任务5完成）



特别附录：
——来自珍珠港战役中幸存者Don Jensen的访谈记录：



当时我正在珍珠港的USS宝夕法尼亚号服役。那是一个气温大约华氏80度，天气晴朗的星期天早晨。我走到码头上，手里拿着星期天的报纸然后坐了下来，突然间一架飞机从空中飞过。当时根本就没有警报。当第二架飞机经过时，我看见飞机右侧的红色太阳标志，才了解到这并不是演习，事情并没有那么简单。然而当第三架飞机飞过上空，我们顿时反应到事态严重了。从那一刻起，只能用一片混乱来形容。你可以很清楚的看见他们，但你无法确定自己到底有没有击中他们；不过由于他们飞行的高度很低，所以我们很可能有击中他们。一开始的53分钟，战斗机和鱼雷轰炸机来袭，他们到底从哪里窜出来的，真是让人理不出头绪。他们飞行的高度之低，几乎可以清楚地看见鱼雷轰炸机的炮手及飞行员，还有战斗机，里面的飞行员也是清楚可见。由于射击范围相当狭隘，你必须要对开火的目标位置相对小心。如果摆动的角度过大，很有可能会误击我方的船舰或者建筑物。你可以看到到处都在爆炸。没有任何一刻是宁静的，炸弹的爆炸声，船舰内的炸药的爆炸声，翻覆船支的巨响。水面上浮油燃烧着，一片火海。水面上到处可见到救生艇正抢救着被烧伤的士兵的景象。随即运载他们前往医院急救。我想起那些在火海中的船员和海军陆战队员们，以及在爆炸声中沉没的亚利桑纳号，我想其中最惨的，莫过于两天后我随同海军上将金莫尔巡视……我们前往亚利桑纳号，你可以听到从船尾深处隐约传来有人求救的敲击声。很多人仍被困在船内，在那遥不可及的船底……但是我们欲救无能为力。

文：RO二人组GUGU（武僧）／协助AZ（盗贼）－_－v

◆后记◆

在看到结尾STAFF的同时，笔者的心也被深深的触动了。不仅是因为游戏中宏大真实的战斗场面以及战友，家人间亲情的细腻描述。更多的是对荣誉勋章小组成员敬业精神的赞叹。如此接近真实，资料丰富并且富有内涵的游戏实在是近来难得的佳作。游戏对战争残酷性的描述可谓是相当的深刻，这和看战争电影大片的感觉完全不是一个概念。当操作另一个自己奔跑在城市的瓦砾之间，丛林的灌木丛中，和敌人展开你死我活的战斗时。除了感官上的刺激，更多的还是来自心灵的震撼。战争到底给人类带来了什么？！为什么要有战争？！每一个倒下去的战友，甚至是敌人，他的背后不知道要有多少人为此而悲伤流泪。明明知道会痛苦却不得不那样做，这不是人类的悲哀吗？！

为那些还在天堂中沉睡的英雄们献上一首歌吧，无论什么时候，你们都与我们同在，让我们珍惜现在得之不易的和平吧！

西風の狂詩曲



PS2	厂商：Marvelous	发售日：2004.01.29
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

操作解析

地图中

方向+L1（×）……奔跑
△……调出菜单
ITEM……道具
STATUS……人物状态

人物状态栏中

□……装备调整、变更
SYSTEM……存档以及设置
COLLECTION……道具收集完成度
MAP……地图
FORMATION……对形调整

战斗中

R1……行动速度加快

对话中

START……记录对话



移动中……START——查看所记录对话

其他说明

这个RPG比较特殊，因为游戏中使用的武器是可以损坏的，因此在装备上就要多装备上备用武器，武器的界限力越大就说明武器的越不容易损坏，当然武器的HP越大武器使用的时间也会增加，当武器损坏后可以拿去修理，不过一旦断掉就无法修理了，一些好武器使用的时候一定要多加注意。再有由于各个城市的物价不同，所以可以利用差价赚钱，初期几千块一个小时左右就可以增加到上百万，因此大家不用为资金问题担忧。

一开始メディチ率领一队人马来到了インフェルノ监狱要塞的外面。为了救助被关在里面的伙伴，这支别动队不得不向这个坚不可摧的堡垒发起攻势。在听取了部下ルイ的汇报后，看来一切都按照计划在进行，随着メディチ的一声令下，营救行动开始了。在インフェルノ南侧入口，メディチ利索地击倒两个守卫，紧接着其他人冲入インフェルノ中。进入后来到インフェルノ的第二层，在这里メディチ和其他人分开，与另外两名同伴同行。在这里大家会遭遇到敌人的攻击，开始的地方有个回复点，建议大家在这里练上几级。来到本层楼梯口这里去左下的房间，在抽屉里有5个回复药，这时可是相当的救急的。来到一楼





以后发现通往地下室的楼梯有扇门，看来要在这层寻找钥匙了。在这一层的左下面的一个小房间中，打开里面的箱子后发现了万能钥匙5个。打开门以后进入インフェルノ地下监狱，在这里有一个回复点。一路上打开监狱的牢门，把一个个的同伴解救出来，在回复点右面那个牢房中却发现门打不开，这时候离预定爆破的时间又已经很短了，メディチ下命让其他两个人一起先脱出，自己一个人留下来帮助那个白发囚犯开门。撞了半天却不见门开，里面的老人说只能使用炸药，但是メディチ却举起手中的剑，一记重斩将门劈开。等老人出来以后就可以带着他从左面的洞口脱出了。在洞口还没有等老人把话说完メディチ就跳了下去，面对后面的追兵老人也不得已跟着跳了下去，当到了下面才发现这里是丢死人的地方，而且更糟糕的是这里养了一个以人为食的怪物。这个怪物是个三个头的狮子，是我们遭遇的第一个敌人，等级不够的话就练几级再跳下来，不过大家也放心第一个BOSS不会太强的。等干掉这个家伙以后要脱出这个硫磺洞窟才会安全，因为这里有很多的魔物。脱出的时候一路往下即可，当メディチ发现有流动的空气时往上去就会看见出口了。来到外面以后インフェルノ监狱要塞已经在一片火海之中了，而这次只以几人轻伤的代价就获得了胜利，真是意料之外的。

面对メディチ的挽留白发老人并没有接受，而是说自己还有重要的事情要办，在感谢了メディチ的救助后两人互报了姓名，メディチ离开后，白发老人面对这个在烈火中关押了自己14年的インフェルノ，年轻时的回忆一下子涌了出来……

被仆人打断了和自己爱人的对话后，两个人被叫进了大厅中，和未婚妻对话选择第一个就会一起进入婚礼大厅，选择第二个可以暂时自由移动。来到大厅中见到了自己的父亲，正在婚礼进行前ゲイシル士兵冲了进来，并宣布受元老院的命令，要把怀疑是邪教分子的シラノ带去接受审讯。婚礼未行审判先行，大家一起来到了审判厅，在对方的诬陷下シラノ被判有罪，并被绑到了ゲイシル大广场上示众。夜里飘起了白雪，自己的未婚妻冒着危险和严寒来看望シラノ，而シラノ却一言不发。之后シラノ被关在了监狱里，而更让シラノ想不到的是在狱卒口中得知自己的未婚妻一个月以后要和别人结婚了。在监狱中不仅要受到毒

气的摧残，而且每天还要被拉去采矿，仅仅3年的工夫シラノ的头发就全白了，而且还弄了一身的病。

来到矿区的右下面后会看见一个犯人倒在地上，之后一路往左来到采矿场,预期不济的シラノ在采矿中又遇到了塌方,好在自己逃了出来,一路在迷宫中乱绕后，看见在硫磺矿中有一个人，而这里面的人就是シラノ研究的书中的暗黑神的首领ディモス，真没想到暗黑神就封印在自己监狱的地下。更让自己意外的是在自己要死的时候暗黑神却救了自己,再之后就是遇到了メディチ一行人……

在沙漠一群商人遇到一群盗贼，和其他商人走散了以后控制这个逃亡的シラノ，一路往右跑不过自己却因为脱水而昏倒。这时シラノ又回忆起自己和爱人一起弹钢琴的情景。再次醒来以后发现自己躺在宿屋中,自己是被这个叫エスメラルダ的少女救了。等少女走以后换上行装后就可以出去了。来到码头后询问船长起航的时间，船长却告诉シラノ因为最近盗贼频繁起航时间延期，而且还要得到市长的批准。接下来就去找市长吧。市长家门前有块牌子，应该很好找，和市长对话，不过市长的态度很强硬，不同意取消禁行法令。出来后前往市长家下面的酒店





，来到里面找一个叫ルース的人对话，对话后ルース会帮シラノ找船长说情,之后坐船来到ダカマ，先到宿屋休息一下吧。在宿屋中会找到一个叫ダリル的人，和他打听关于バース岛的事情。回来和船员对话后听说船会去バース岛，正好是自己要去的地方，趁这船员吃饭离开的时候，シラノ潜入到船上。在航海途中，前面遇上暴风雨后面又遇到怪物追击,真是"好"运气都碰到一起了（笑）。次日，在バース岛的西海岸上被冲上岸的シラノ被一个老妇人救起。醒过来以后在屋子里转悠一下，和老妇人对话后调查两幅画，剧情以后就可以出来了，走前老妇人会告诉シラノ在小岛的顶端有巨大的魔装机器。来到那里后果然不假，而且还发现一直在寻找的魔剑，不过在要拔的时候受到赶来的老妇人的劝阻，不过倔强的シラノ依然要拔魔剑，结果被魔剑击伤。回到老妇人家里以后老妇人把自己的身份告诉给了シラノ，次日，シラノ就开始了自己的剑术修行。修行后会得到一张大陆的地图，如果回屋子和佣人对话就可以休息。不过这时需要从左面出去了，要是遇到敌人的话还是逃跑的好，因为现在根本打不过，转悠一下后会自动回到老妇人那里，接着会继续上课。上课以后再次出去就可以使用魔法干掉敌人了。来到海边的话和那里的人对话可以买到武器和道具。另外在海边还能得到"盗贼之剑"和"スモールソード"，不过后者需要买把万用钥匙才能把宝箱打开。在通往登山之路的那面，分别可以得到アサルトソード、ポーション×6、スチレット，需要大家仔细搜索一下即可发现这些宝箱。等学完7章以后就可以进入洞窟了。

进入洞窟以后要先搜刮宝箱的说，毕竟现在金钱还是很珍贵的，能少花钱就少花。洞窟外面的回复点要合理利用，一直到洞窟的尽头来到山顶上就可以到达魔剑的地方，不过这次要有BOSS战，在挑战洞窟前要做好前期的准备，利用打怪赚的钱补充一下道具和装备，一定要买两个万能钥匙。在洞窟中可以得到スチレット、グラスソード、レイピア3个道具，其中最后一个需要使用万能钥匙打开宝箱。经过一番曲折终于走出了山洞，下面就要直奔山顶的魔剑了，不过沿途的宝箱也不要忘记取啊。其中有一个皮铠甲需要用万能钥匙打开，这个可是初期第一件防具啊，一定要得到。在回复点上面就是上回魔剑的所在地了，这次来到魔剑面前后，魔剑的正体出现，需要干掉这个怪物才可以真正的取得魔剑。BOSS是水属性的，使用魔法把自己的武器全部变成冰属性打起来会容易一些。干掉BOSS以后不仅得到魔剑还得到一个力量指环。告别老妇人以后来到返航的船上，来到船上这个运气不济的家伙乘坐的船遭遇到海贼的袭击，先前往船上的甲板吧。

在船舱的第一层有3个宝箱，其中有一个里面有一把攻击40的レイピア，不过因为这把剑很容易坏掉所以还是留着后面用吧。一路来到甲板上（上甲板以前记得有把手枪能拿），见到了漂亮的海贼mm，而且还是





头目呢。不过这个mm可是相当的强，尤其是使用连续技的时候基本可以对我造成1000点HP的损伤，一定要小心，先干掉她的几个部下为上策，不然遭到围攻的话就会相当的麻烦了。为了让自己到达目的地并且要这个漂亮mm做自己一辈子的"仆人"一定要努力啊，只有合理利用魔法才有胜算，海盗头目大概有2000HP左右。经过一番的拼杀シラノ的剑架在了这位美女的脖子上，当シラノ收起剑后，シルバーナ也心服口服的认输了，不但把シラノ送到了目的地还放弃做海贼跟随シラノ左右，美女伙伴加入。





两个人走到カラカス后，突然从前面冒出又一个美女，今天是怎么了，大概是情人节快到了吧（笑）。这个叫カーナ的少女正在被一群士兵追击，看到此情景，这时候一定不能袖手旁观了，虽然这个少女用了个比较阴险的手段（不过偶已经决定帮你了），把这群士兵一顿海扁后，那女孩道谢后就跑开了，先去村子里整备一下吧，在村子里面花2000块可以买到斗技场的会员证，来到左面看见广场上聚集了很多的人，应一定有什么事情发生，原来这里明天要举行火刑，而公爵这时布置好乘马车离去，现在追的话看来已经来不及了，只好等次日行刑的时候了。次日，广场上再次聚集了大批的民众，デビッド已经被绑在了十字架上，一会，公爵来了，面对这个当年诬陷自己的家伙，シラノ抑制不住心中的怒火，正准备正面冲过去的时候，却发现那个被自己救了的少女カーナ带了一队人马过来劫刑场了，没想到这个小女孩也是反叛军的成员，正好大家一起行动，战斗随即展开。不过公爵那家伙趁乱逃跑了，在准备追过去的时候カーナ再次出现，并为シラノ带路前往公爵的官邸。按照カーナ的指引，大家从下水道潜入。

从下水道出来以后来到了公爵官邸的1楼。在官邸中一定要好好搜刮一顿，因为这里有很多宝箱，当然万能钥匙一定要够用才行啊。一路追到2楼的ルーベン公爵的房间里，可是シラノ却人出这个公爵是个假冒的替补品，看来ルーベン公爵早就逃跑了。出了公爵官邸以后来到"カラカス郊外"，却发现カーナ也跟了过来，而且要跟着シラノ，不过シラノ并没有要带着她的样子，就在众人往前走的时候，看见前面一家人正在遭到ゲイシル士兵的追杀，而且连未成年的孩子也不放过，看着倒在血泊中的两个孩子和他们的母亲，シラノ几人在也咽不下口中的气，这和屠杀有什么区别，シラノ冲了上去将这队士兵消灭掉。来到这一家人这里，孩子的父母已经不行了，幸运的是两个孩子还有一口气，可是这荒山野岭的地方上哪里去找医生啊。正在为难的时候，カーナ突然想起在后山的ブリトリア村有个女医生，看来要救孩子就一定要去找她了，シラノ脱下自己的披风给孩子裹上，前往ブリトリア村。大家来到左面看





路牌，然后先往上走，去カラカス村整备一下，因为里面还有很多的箱子还没有开，另外再买些装备。另外就是可以利用在武器商店和剑术学院之间买卖武器赚取差价。要想到达ブリトリア村必须要先到达ブリトリア村附近的山区，沿着路牌一路走下去，穿过森林和ブリトリア村附近的山区以后就来到了ブリトリア村。漫长的山路后终于到达了这个小村子，先寻找医生的住处吧。在村子的最左面找到了エスメラルグ的诊所，エスメラルグ很快就为两个孩子做了紧急处理，看来孩子们是安全了，不过更让シラノ意外的是这个エスメラルグ就是1年前曾经在沙漠中救自己的那个女子。

第二天大家来到诊所看望两个孩子，走到诊所门口却遇到了从里面跑出来呼救的护士，原来エスメラルグ被ラモン子爵以使用恶魔力量为理由带走了，为了救エスメラルグ众人来到了ラモン子爵也就是这里的领主的官邸。在官邸走左上的门，一直走到有一个假面男挡住去路的地方，本以为又要干一架的，不料カーナ居然和这家伙认识，这个叫奇捷的家伙听完我们的来意后居然要帮我们，真是更意外。拷问室这边ラモン子爵正在讯问被拷打的遍体鳞伤的エスメラルグ……通过奇捷打开的门下到地下监狱，一路冲到拷问室，见到正在审问エスメラルグ的子爵，他会派出一队护卫做最后的垂死挣扎，干掉他们后救下エスメラルグ（奇怪子爵临跑前还特意为エスメラルグ换了新衣服的说），而奇捷趁大家的注意力都在エスメラルグ身上的时候自己悄悄地离开了。正在大家高兴的时候，カーナ突然想起了要和部队约定的汇合时间快到了，大家一起前往吧。

很快大家就到了反叛军的汇合之地，其他人已经都在那里了，在这里カーナ受到大家的责怪，因为カーナ的擅自离队，使得自己的队员全部被俘。在军师クラウジビッツ那里知道，这次ルーベン公爵这次又搬来了救兵。在会议中カーナ建议要シラノ加入，可是シラノ好像没有兴趣的样子，不过クラウジビッツ认出了エスメラルグ，并诚恳的邀请エスメラルグ加入，要离开的シラノ被一个熟悉声音叫住，回过头一看原来是当年把自己在监狱中救出来的メディチ一行3人。看到自己的救命恩人，而且还听说这次ルーベン公爵叫来的是帝国四天王之一的传说中的イルス将军。自己有必要添上自己的一分力量，而且也是为了和ルーベン做个了断，カラカス村解放作战开始。シラノ被编入第四队，这次的任务是从水陆潜入官邸营救俘虏。军事布置完作战任务后，大家开始分头行动。

开始的时候和旁边的士兵对话可以买到武器和防具，一定要趁着这个机会多买点啊，很便宜的，回头卖钱可又发了。来到村子的左面，再次从原先的地方潜入，上回来过一次了这回应该没有任何问题了，一直潜入到官邸内。在进入官邸以前シラノ好像感觉到了什么突然停了下来，シラノ吩咐其他三人先走，自己去看看，说完就跑开了。果真メディチ被敌人的イルス击倒在地上。这个イルス看着シラノ感觉出他身上和デイモス、太阳黑子的波动很像，于是就变成了真身。原来刚才正是デイモス的灵魂告诉シラノ，这个イルス就是当年创世纪战争时活下来的暗黑神之一，正要开战，那个奇捷居然打破了イルス的结界冲了进来，并要和シラノ一起战斗。经过一番的苦战，终于将这个家伙打倒了，

回来看メディチ，还好没有什么大碍，不过这次奇捷又是只留下一句“后会有期”就离开了。这时シルバーナ也带着一队士兵过来支援シラノ，而且从她那里得知现在官邸已经完全被自己人控制了，エスメラルグ方面正在为伤者治疗，カーナ方面也把所有的队员救出……シラノ让シルバーナ照顾受伤的メディチ，自己要进入官邸找ルーベン解决自己私人的事情。来到官邸以后，ルーベン已经在那里恭候了。从ルーベン口中知道自己原来和ルーベン是兄弟，只因为当年自己的贪欲使得做了伪证，在临死前ルーベン告诉所有这一切都是チェサレ策划的，说完后就倒了下去……

出来以后和大家汇合，同时シラノ也决定加入到反叛军中。来到作战会议室中，クラウジビッツ告诉众人チェサレ主教已经开始在ニコシア开始行动了，而这次的任务就是要收集ニコシア那里的情报。出了会议室后走左面先采购一番，都是很便宜的货。一路来到ゲイシル镇，在这里先转悠一下并补充一下装备，在这里有很多的宝物可以拿，一定要好好的搜乱一下啊。来到宿屋的2楼，最里面有个房间进不去，这里需要装备和魔剑后就可以进去了，进去后门口就会出现一个老人，和老人





对话他会问你问题，回答对了就可以出来了。一直来到最左面，シラノ回到了自己告别十几年的家，现在这里已经荒废了，看来已经好久没有人住的样子了。离开了这里以后继续往南走就可以到达ニコシア村了。

令人意外的是在村子口カーナ说这里是自己的故乡，不管怎么说这次是执行任务，没有时间多想什么了。来到村子里面稍微整顿一下后就要向村子右面的山顶教堂出发了，进了教堂以后往右拐，在那里会被一个少年挡住，并用枪指着シラノ等人。不过エスメラルグ却不在乎这个，看见其中一个受伤的孩子，主动走过去使用魔法帮助那孩子治疗，这时大家才发现这个就是被人们称做是圣女的エスメラルグ。原来这个拿枪的小孩叫クリス，而且还自称是ゼフィールファルコン。而他身后的那几个人是被教会监禁的，是被这个叫クリス的家伙给救出来的。之后クリス会加入到队伍中，エスメラルグ会留下照顾受伤的人。返回教会左面的门，クリス会用钥匙把门打开。从教堂的西门进入后里面也有几个宝箱，一直走到尽头回复点的地方后，记得存个档，出了那扇门就来到了教堂后面的山上，在这里会有一个チェサレ秘密制造的巨型兵器的魔装机アシュラMK II。正在大家上前观望的时候，这个机器人居然动了起来，只好硬着头皮和这个家伙战斗了，不过这是个外强中干的家伙，给使用枪械的装配上雷属性的子弹，两回合就可以干掉了。胜利后クリス会要求加入到フィールファルコン，另一方面敌人那面几个元老会和モンセールII世因为他无视元老的提议擅自增加军费开支而争吵。不过モンセールII世把几个元老都轰了出去，不过看来敌人内部开始不稳定了。

这面大家都已经回到了フィールファルコン的作战指挥室。在这里首先会欢迎クリス的加入，从军师那里知道在不久前收到了リブレビル





的エスラ领主发来的求援信，リブレビル在帝国的北面，而且从メディチ听说エスラ还是リブレビル最漂亮的美女的说。最后会议决定接受リブレビル的求援，下面的任务是前往リブレビル的エスラ府邸。出了大本营以后前往カラカス森林，从那里往北就可以到达リブレビル了。经过漫长的路程终于来到了リブレビル，这一路还真是辛苦，先找个地方整备一下吧。不过大家在这里先不要着急忙着见エスラ，在这里有很多有意思的小剧情。来到酒店里面和一个黄头发的家伙交谈，他会告诉你关于斗技场的事情，然后到右下角的斗技场发现那里的门锁着，先去村子上面的左上房间有个绿头发的家伙，他会委托你帮忙买酒，帮他买回来后可以得到礼物。之后在买酒那家右面的房间中听到桥的传说，村北那个需要下楼梯的那几间房子里有一间和老人交谈可以得到道具。回来去旅馆和武器店分别从那里打听到斗技场的信息后，到村子北面那几间需要下楼梯那里上面的那所房间，进入得到钥匙和一封信，之后就可以去斗技场了。

来到斗技场后打开门，进入里面的地下洞窟，进去后就一定要仔细搜索，按照"地图1" 中的标记就可以找到几样道具了。之后我们就可以前往エスラ的府邸了。来到了エスラ的府邸后没想到军师比自己到的还早，和军师一同前往エスラ的房间，哇，果然是个美女啊，难怪メディチ早先就嚷嚷个不停呢。在大家说话的时候メディチ最后一个进来了，看着エスラ叫メディチ的样子好像两个人很早就认识的样子，之后エスラ请大家先用晚餐，饭后终于开始谈这次求援的目的了。原来第一代领主带领村民在リブレビル的北面开辟了一条山路，这条交通命脉是花了好大力气开辟的，可是1年前另一面的新领主却占领了这条路，派去交涉的人员都一去不回，因此希望フィールファルコン帮忙解决这件事情，而条件就是リブレビル和フィールファルコン结盟，并且每年愿意支付给フィールファルコン100万的军费，并且会保护フィールファ







ルコン所有干部的安全，不仅如此还当时就支付了50万，看来这条路对他们来说是相当的重要，只有接下这个委托。

晚上シラノ来到花园，却看见カーナ在那里好像在等谁的样子，シラノ赶忙躲到了花丛的后面。看着カーナ的样子对方好像迟到了，不一会メディチ来到这里，难道说……果然，メディチ在这里向カーナ示爱，不过却听到カーナ说："对……对不起……" カーナ的一棒子把メディチ打到了地狱，一个人耷拉着脑袋一动不动站在原地，这时候エスラ走了过来，好像刚才的那一幕她也看见了。两个人"孤男寡女"（形容啊，形容）的在花园里好像找到知音似的谈了起来，结果エスラ却向メディチ告白了，メディチ也转变的真快，好像刚才什么事也没有发生一样就转到了这面来，随后メディチ带エスラ进了エスラ的房间……

次日，等军师部署好以后就可以行动了。装备一下行装后就可以出村子了，出了村子走右面。一路来到アンタナナリボ村，在酒场，武器店和宿屋里面都有宝箱可以开，从村子右面向アンタナナリボ要塞进发，在酒场还能看见一对恋人在吵架，之后他们会要我们来评理，支持哪个都会有赠品的。来到上顶端要塞的内部，分岔口走左面，右面的门



进不去。从左面一直走到尽头没有路为止，在尽头会看见要塞右面的那扇门，这时那扇门就可以进入了。走到尽头，在那里见到了等候多时的领主ユリウス和他的手下，看来不用说什么了，所有话都放在武器中吧。等干掉这些人以后就可以去救人质了，任务完成。

回到フィールファルコン后开始商议新的任务，这次的任务是要救出被フレデリック军捕获的我方队员，这些队员的关押地点分别是フレデリック、メンフィス和ボルドー。メンフィス在大陆的最南端，通过ゲイシル森林可以到达；ボルドー在ローエン镇的北面，而且最近由于ローエン的警戒非常的严，最近潜入是不可能的。会议结束后大家开始行动。出发前好好采购一下吧。出来以后往右走，虽然现在要先到ブリトリア村，从那里去大陆南端的メンフィス，不过现在可以去挑战一下ブリトリア途中路过的海贼洞窟和不死鸟洞窟。先来到海贼洞窟，在里面转悠一下，敌人都很弱。不愧是海贼藏宝的地方，里面的宝箱很多，在最里面还能见到住在这里的海贼キッド，和他对话，可以买到很多好东西。好了到达ブリトリア附近后再去不死鸟洞窟看看吧，在这里面也有很多宝物，其中不死鸟之卵装备后可以得到新的招，一定要弄到手的说，不死鸟之卵可以召唤出不死鸟。

来到ブリトリア村以后直奔领主的房间，来到领主的府邸以后就先搜刮一番吧，同时向官邸的深处进发。从原先进入不能的右面门进入，一直来到最里面，见到了新领主和他的雇佣兵，这次一定要斩草除根了，干掉他和雇佣军。胜利后逼问领主后知道同伴们被关在地牢中，救了同伴后出了领主府邸。接着前往ゲイシル森林，从那里一直南下前往メンフィス。在前往メンフィス的路上会路过火龙洞窟，这里面现在去看看的话也能得到很多的东西。而且凭借现在的等级去那里也相当的容易，在最里面可以得到龙磷。来到村子里以后转悠一下从村子南面出发,先到领主的家。见到领主カロン以后同样需要和他的部下战斗，胜利以后营救第二批的队员。接着就要直奔ローエン了。

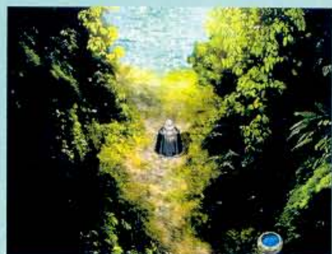
通过ゲイシル森林前往ローエン，到了ローエン附近以后有个回复点，从那里往上登上ローエン山后进入ローエン森林。在进入ローエン森林前会来到一个洞窟--流星剑洞窟，建议去那里看看，有个不错的武器--流星剑，装备上可以使用新的招数。另外大家可以买写里面的钻石，然后拿到ローエン去卖，在这里赚的要比上回那地方多很多，有时间的朋友不妨多转悠一下，很快就可以成为爆发户了，争取把那160万的剑买上一把吧。在ローエン的右下面有个反叛组织的小村庄，在这里可以买到很便宜的装备和道具，手头紧的玩家可以到这里来采购装备，具体的位置就是在ローエン森林中写有"禁止进入"的牌子那里往下走即可。来到ローエン镇以后除了卖那些钻石（一个可赚4000）以外就是更新一下装备，另外可以四处转悠一下，在民房中也有箱子可以取。从北面出村子来到魔剑森林，在魔剑森林里面一定要转悠到那几个敌人，虽然比较不好对付但是胜利后的报酬可是相当丰厚的，不仅有好武器还有大量的经验。这几个人的具体位置就是在看见第一块路标的时候，上面写着“东面危险”，只要往东面走的话在尽头找到那把魔剑的时候就可以见到那几个人了。经过魔剑森林以后终于来到了最后的一个ボルドー。

来到ボルドー以后先好好的整备一下吧，在酒馆里面有个青蛙，和青蛙对话，当对话到11次的时候它就会卖东西给你了，而且价格也相当的便宜，当然如果缺钱的话可以利用差价赚上一笔。整备完毕以后一直往上到达领主的府邸，在里面找到领主以后干掉他最后的一批队友也获救了。完成任务以后众人来到了汇合的地点，可是其他人一个也没有到。过了一会ボルス跑着过来传达指令，军师要大家到ローエン山那里汇合，既然军师都说了就过去吧。在山顶上果然见到了军师。和军师对话后正要询问变更地点的理由却不想中了敌人的埋伏，炮弹不断在从敌人的炮队中发射过来。フレデリック带领部队把这里包围了，看来只有先逃跑，定好在基地汇合后大家分头离开。フレデリック这面正准备追击，听到部下来报说发现敌人中有个很像クリス的人，于是フレデリック下令全员暂时撤退。不过フレデリック的举动却传到了主教チェザレ耳中，并对フレデリック产生了怀疑。另一面大家都回到了基地，在会议室内大家再次召开作战会议。这次的任务是阻止

マキャベリ一传达命令，因为マキャベリ一是シラノ父亲生前的执友，所以这次派シラノ前往，而另一面军师又派カーナ按照藏宝地图的指示找寻宝藏以解决部队的资金问题。

这次的目的地是リブレビル东北方向，穿过アンタナナリボ的ビフロスト。先朝アンタナナリボ前进，到达アンタナナリボ村子以后，从右面出去，到达マンティコア山，在山下正好碰见了要找的マキャベリ一，不过他看见シラノ就和护卫朝山顶上走去，继续追击。不过在追击的时候分支路走左面可以到达一角兽洞窟，建议大家一定要去一次，能得到不错的装备。在山洞里面不仅可以得到独角兽的角（可以召唤出独角兽），而且还能在里面把魔剑重新打造。绝对是值得一行。一路追到山顶，再次见到マキャベリ一后又是迟了一步，并且被称做是帝国最强女剑士的カトリ一ヌ拦住了シラノ的去路。不愧是最强的剑士，果然





有两下子，一定要小心，就连其手下也会使用特技的说。失败后的カトリ一ヌ召唤出飞龙逃跑了，并在临走时候说一定会报这个仇，先不管这么多了，继续追マキャベリ一吧。另一面カーナ她们还在寻宝中……

来到ゲイシル镇以后整备一下后到南面的森林里，藏宝地点就是以前曾经到达过的龙之洞窟，这次因为有地图的关系所以按照指示中的"北-东南-南-东北-北-北-西北-北-东北"的顺序走即可。一路走下来终于找到了藏在里面的大量宝藏，不过还没有等到高兴，敌人居然尾随跟了过来，这一场是不可避免的了。另一面シラノ等人已经追到了マキャベリ一，不过シラノ并没有杀死マキャベリ一，而是把自己这15年的遭遇告诉了他，并且在走的时候要マキャベリ一转告大主教，自己一定会杀了他的。

另一方面フレデリック开始准备开战了，并且想要和反叛军联合行动，大家在エスラ领主那里商量决策。最后大家决定联合フレデリック。晚上大家在客厅谈话，クリス走到钢琴前弹了一曲，クリス一边弹一边说这是他母亲以前教的，当弹到一半的时候クリス突然停了下来，原来曲子的后半段是要由两个人一起弹的。在这时シラノ冲了进来，从シラノ的表情上大家不知道发生了什么事情，シラノ并没有理会其他人的询问，只是大声问刚才的钢琴是谁弹奏的，在知道是クリス在母亲那里学的。シラノ叫クリス再次弹了一遍，在第一小段结束的时候シラノ走了过去，并和クリス两人将曲子合奏完，而且这让クリス和大家都很诧异。在クリス的追问下シラノ并没有说什么，只是一个人默默的走了出去。这首曲子就是シラノ当年和未婚妻一起经常弹奏的那首。

インフェルノ作战攻略：作战任务是解放被占领的インフェルノ。对于インフェルノ这个地方シラノ有太多的回忆了，在这里关押了整整14年。再次来到监狱，在这里并不需要上楼和下楼，只要到楼梯这里往左走就能见到驻扎在这里的司令官。只要干掉这个家伙这个地方就会解放。胜利后大家会来到驻扎的本阵，在这里フレデリック认出了队伍中穿男装的クリス，而更让大家意外的是フレデリック是クリス的父亲，那么说……夜晚大家召开作战会议，这次的任务是对敌人进行奇袭，斩断对方的补给线，更让大家吃惊的是这次要2万人对付敌人13万大军，军师把这次的作战名称定作ドラゴンストライク。

ドラゴンストライク作战：这个任务不是很难，难的就是路线比较麻烦，大家需要绕上一阵子。当走到右上角那个地图上带白点地域时就会出现循环地图，这里是个迷宫大家需要耐心的寻找出路。绕了一阵子后，会提示大家按照影子辨别方向，之后只要大家遇到茬口就选择东面和东北面即可，当绕到回复点那里后就出来了，存个档上去杀敌吧。刚把敌人的后援干掉，又传来命令，因为我军的补给路线被敌人占领，要进行补给路线抢夺任务。

要到达补给被敌人夺取的线路那里，需要经过一个山洞，从山洞绕出来以后就可以和敌人见面了，敌人就在桥上，只要把桥制压就能夺回我方的补给线。不过这次的敌人比较棘手，带头的就是上回那个号称是最强剑士的女人，建议在敌人接近我们前用全屏召唤魔法猛轰，起码要把杂兵都干掉，剩下那女的就好对付了，不过也要小心敌人的全屏召唤。胜利以后她会再次逃跑，不过我们的任务已经完成了，跑就跑吧。

在庆功宴上シラノ提出要和フレデリック决斗，并约定明天早上进行。胜利后シラノ把15年前发生的事情告诉给了フレデリック，而フレデリック就是当年率兵杀死シラノ父亲的凶手。フレデリック没有否认自己的所作所为，希望シラノ杀死自己。而当シラノ说到现在フレデリック的妻子メルセデス是他的未婚妻时，让フレデリック更是吃惊不已。不过シラノ并没有杀死フレデリック。回到自己的营地以后，却听说フレデリック已经死了，而大家都认为是シラノ干的，现在シラノ是有口难辩了。

另一面，大主教把フレデリック的死讯告诉了メルセデス和クリス，而且还给メルセデス拿了一杯毒酒……

シラノ见到军师后，军师告诉シラノ有封信是给他的，是メルセデス写来的。打开信以后里面写着在ローエン等你。而这时军师也会问シラノ几个问题，这几个问题还有以后出现的几个选择都关系到后面的结局，一共有4种结局。

A：主人公シラノ和自己的很多同伴都会死去，相当悲哀的结局，但是这个结局会知道游戏中很多谜题的答案。

B：シラノ变成复仇鬼，不仅杀死自己的同伴，为了复仇不顾自己亲生女儿クリス的性命，在杀死大主教后跳下悬崖自尽。

C：シラノ离开反叛组织决定自己去报仇，伙伴们最后会全部活下来。比较不错的结局。

D：シラノ开始自己新的冒险。

根据回答的不同会进入不同的结局，大家选择前斟酌一下。





选择完以后，最后就只剩下ゲイシル的大教堂和水中都市两个地方了，凭借现在的实力挑战起来应该相当的容易，因此就交给大家来办理了。十分简单，都是走到尽头干掉BOOS之类的。最后打大主教的时候，他会变身成暗黑神，其实只要装备上独角兽以后一直使用全屏魔法和回复药就可以轻松的干掉他，使用武器反而会比较麻烦。顺便说一句，偶第一次打出了B结局，主角跳下山崖的说（笑）。通关以后存个档，再次读取记忆的话就会出现电影欣赏模式和音乐欣赏模式。感觉这个游戏除了剧情以外音乐也不错，就是有些悲哀。 ■文/gokumine

新春总力报道

今天开始让我们超越E3

“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”于2004年1月16日－18日在北京展览馆声势浩大地召开了（在此之前,15日下午的序幕活动“2003年中国游戏产业报告新闻发布会”则是在长富宫的芙蓉厅进行的）。这个具有里程碑意义的活动在中国游戏发展史上划下了浓重的一笔。它对中国游戏未来的发展所产生的行业意义是深远长久的。

这次展览会活动内容之丰富多彩是中国游戏界目前罕见的，所涉及的活动范围可以同美国的E3展、日本东京电玩展相媲美。有产业报告、各种游戏奖项的结果公布、产业高峰论坛、亚洲电子娱乐技术讲座、中国电子运动会全国总决赛、游戏角色扮演嘉年华等，整个活动弄得是满园春色。参展商也是很“重量级”的，有本土精英：上海盛大，深圳腾讯等；也有海外“强人”,sony计算机娱乐公司、韩国游戏产业开发院等,都是国内或国外的游戏界的“腕”。大量参展商的展台布置得也是令人刮目相看,有强烈的视觉效果和游戏氛围,相应的展台表演也是令人目不暇接、热闹非凡。来参观的观众更是人潮涌动，而且大多数是青年人。

同时，这次展会受到政府相关方面的高度支持和重视。主办单位是新闻出版总署、国务院信息化工作办公室、中国国际贸易促进委员会、国家版权局；承办单位里有中国出版工作者协会游戏工作委员会。大量的政府官员纷纷就2003中国游戏产业状况、网络游戏引擎的开发、中国游戏发展方向、电信硬件情况及中国网民分析、网络游戏出版问题等进行了清楚明晰、热情洋溢的发言。相关政策的出台、科研项目的立项以及这次大会的召开都显示出了政府对这个高科技行业的支持和重视。

媒体和观众的热情参与也是非常壮观的。日经BP社、CCTV-5、精品购物指南、北京晨报、中国青年报等众多海内外媒体都进行了大幅报道,有的甚至也搭建了展台进行参展等一系列活动。通过它们的报道，游戏这个在中国属于边缘的文化终于让老百姓们听到了它们独特的声音。展厅里是人头攒动，大门外仍有很多在购票进场的观众。观众们或驻足观望新潮mm的歌舞表演，或观赏游戏道具和服装的展示及拍卖，或直接进入展台进行网络游戏或游戏活动。当时耳闻目睹的只有对游戏的深深喜爱。

无疑，这次展会是我国游戏界首次的大规模集体亮相，使海内外游戏界都看到了我国游戏界要继续发展，和世界同步的士气及信心。给出了积极发展、继续前进的信号。但是，这次展会也更加深刻地使我们感受到自己的不足。

首先，国内外相关人士的发言中可以感觉到国外的大公司、大机构比如EA、育碧、NAMCO、IGDA等人士的发言更多是实实在在的数据、表格、市场分析或者技术指导。更多的是用它们身体力行所获的结果告诉听众做游戏中的各种实际情况,信息量大。这其中，你更能感受到他们对业界的了解，对整个局势的把握，专业水准高，信心足。国内的公司或者机构的发言则更多是显得底气不足，技术含量少，希望和口号多。这也就显示出了两者间存在的实力差距。我们还在初级阶段，产品研发能力相对差,确实需要引进它国先进的观念和技术，需要学习。

另外，大会暴露的一个问题是国内游戏的单一化。国内火起来的游戏类型少且单一，开发的游戏平台单一，自创的游戏情节单一，模式单一。如何具有挑战精神、独创性，使我国游戏界呈现多元化，能稳步健康发展显得尤为重要。这需要业界进行一些创意比赛和选拔来补充新鲜的血液。更需要有大型专业培训机构的教育。如何引进来、走出去，搞好国际合作，是下一步应该考虑的问题。

在培育高品质的研发水平的同时，要注意产业链的整体平衡发展。参会的优秀外国企业在综合业务和商业化战略上都显得井井有条。除了网络游戏，对下游周边产品的延伸开发、不同产业的相互交融都使他们有了更多的收益渠道和施展才能的天地。整个集团逐渐庞大。同时，上游的各种前瞻性研究、调查使行业显得更加系统，发展能跟上变化。而这些都是国内企业发展所没有的环境。

在这个辞旧迎新的日子里，这次大会无疑是给整个中国游戏界打了一针强心剂,给国外游戏界展示了国内游戏发展的现况和潜力。在大家都纷纷预言这个世纪初整个世界将发生的游戏迅猛突飞发展的变化中，中国能不与这次机会失之交臂吗？中国所有关心游戏发展的人们拭目以待！

CHINAJOY资料汇总







【左图】这次的装饰还是花了编辑们一番心思的，同时论展位也是媒体中最大的一间。展台以代表电软风格的红色为主色调，使展台的靓眼程度十分惊人，即便远远望去仍旧是最抢眼球的一处。

展会三天，没少扯嗓子，一来周遭噪音太大，二来人多需要亮亮高音，三来展会内气温较高口干还来不及补水，因此一齐下来，风林的美声也成了破铜锣。但自己甘心情愿也就不觉得干渴了……

口渴三日

多给我一点时间，我可以做到更好——这是CHINAJOY三日过后风林脑海里不断回闪的念头。

作为国际级的游戏展会，这次CHINAJOY云集了世界众多知名厂商与行内人士，而我们作为中国最大的专业电视游戏媒体也有幸参与其中，除了业内的交流活动外，对风林个人来说意义更加重大的则是第一次与一直以来支持《电子游戏软件》的读者朋友面对面交流。

利用展会三日，我们举办的活动吸引了大量读者前来捧场,或许是一直以来我们与读者沟通的太少，尤其是这种从未有过的近距离交流方式，更是使得展台前的气氛一直持续高涨。

没有什么会有比现场更好的感觉，你除了可以看到展会中激情澎湃的热舞秀，也能看到电软展台前人潮人海的龙蛇长阵。就算是有一旁声嘶力竭的呐喊与震耳欲聋的音乐，也无法压制电软读者的热情。

最让人记忆犹新，甚至有些后怕就是现场几度出现险将展台压倒的情形，由于经验不足以及事先组织不力，使得展会三日现场显得十分混乱，秩序难以维持。尽管作为媒体参展的我们在整个CHINAJOY中无法与其他龙头厂商的规模相比,但场面的火爆程度却盖过了不少大型厂商的现场秀演。

如果非要给这次的展会做个总结,大概遗憾会更多一点。不足的经验,以及超出我们预想的场面，使得这次活动愈显仓促。但值得欣慰的事，在短短的三天内，我们与读者做了最直接，最近距离的交流，这样的感觉是从未有过的。

在现场我能真切地感受到热情的涌动，以及自己心跳的节奏。

忠心感谢我们的读者朋友。



【上图】叶展的签名售书是本次展会的主打活动，比较遗憾的是由于签售时间的短暂，很多读者都因为没能亲见抱憾而归。

【下图】在展会中编辑们动笔的次数远比动嘴多，任务在身，风林在活动中几乎没顾得上抬头。



每次活动结束后展台旁的布景都被挤得面目全非，热闹程度可见一斑。



展台前拥挤不堪却挡不住读者的巨大热情，这也是本次展会我们最大的收获。













CHINA JOY 电软编辑全面出击
——网罗展会主要访谈讲座内容精华

盛大：中国网络游戏的领路人

演讲题目：自主研发——中国网络游戏发展的必由之路
演讲人：上海盛大网络公司总裁陈天桥
地点：北京展览馆会议厅，CHINAJOY高峰论坛
时间：2004.1.16 11:00AM

就跟公司的名称一样，"盛大"可谓是中国游戏业最盛大的一家企业了。从三年前代理"传奇"开始，盛大的事业就成了中国游戏业的"传奇"。在代理游戏已不新鲜的今天，盛大开始用国货重新燃起玩家的兴奋点。以前的中国游戏业缺钱，缺技术，现在的盛大已经什么都不缺。所以，陈天桥整个演讲下来，就是在用自豪的口吻，告诉世人，过去的盛大，是引发中国游戏业多米诺骨牌效应的第一张牌，而现在的盛大，将再度带领网络游戏自主开发的新潮流。



UBI：中国境内外资背景游戏商的大哥大

演讲题目：中西方游戏如何在对方的市场上取得成功
演讲人：法国育碧公司总裁Gilles Langourieux
地点：北京展览馆会议厅，CHINAJOY高峰论坛
时间：2004.1.16 2:00 PM

育碧可以说是中国境内最成功的外资游戏企业，而Gilles先生也曾经在育碧上海公司工作过，因此他对中西方游戏市场的渗透有其独到的见解。当然，整个演讲的核心还是在于UBI如何成功地切入中国市场，这不仅包括对中国游戏市场的介入，也包括对中国游戏人才的启用。他以发行制作"分裂细胞"，和发行"魔法门"等游戏的真实案例，以及他本身迷人的风度，让与会者收益颇深。



索尼：全有游戏业的老大是我

演讲题目：无
演讲人：索尼计算机娱乐公司首席运营执行官左藤明
地点：北京展览馆会议厅，CHINAJOY高峰论坛
时间：2004.1.16 11:30AM

如果说"盛大"俨然是中国游戏业的老大，那索尼无疑是以世界游戏业老大的身份，出席了这次论坛。原本以为，在这次论坛上，索尼将重新宣布PS2中国事业的进军计划，未曾想到，这位几乎成了PS2中国新闻官的佐藤明先生，几乎对中国行货PS2只字未提，这难免令一直企盼新热点的与会记者大失所望。而整个演讲的核心，是希望中国游戏业能看重创意的力量，佐藤明引用许多日本的成功案例告诫中国同行，许多看似天真的想法，和提出想法的那些年轻人是真正的财富，有了这个创作的源泉，才能真正推动游戏业向未来发展。



非迷通：令人震惊的游戏产业调查报告

演讲题目：日本游戏产业的最新动向
演讲，接受采访人：日本Enterbrain公司社长滨村弘一
地点：北京展览馆会议厅，CHINAJOY高峰论坛
时间：2004.1.16 3:00 PM

作为日本发行量最大，影响力最强的"非迷通"杂志领导人，滨村弘一先生详尽地叙述了最近两年日本游戏产业的发展动向，以及具体的产业发展水平，利用其独到深厚的媒体力量，给与会听众上了一堂数字教学课。演讲中，滨村认为日本的网络游戏产业，会在2005年底真正发展起来。在随后我们记者的采访下，滨村弘一表示，在目前的环境和局势下，《非迷通》还没有进军中国游戏传媒业的实际计划。



搜狐：我为游戏强化社区服务的观念

演讲题目：互联网的发展与电子互动娱乐相辅相成
演讲人：搜狐公司董事局主席兼首席执行官张朝阳
地点：北京展览馆会议厅，CHINAJOY高峰论坛
时间：2004.1.16 1:30 PM

搜狐在本次展会的声势并不浩大，网络游戏业上没有多少份额，展区面积也很小，但张朝阳的名声很大，所以他的演讲仍旧被人重视。那天张先生似乎有些身体不适，鼻子不太好，整个演讲过程不是非常连贯。他演讲的主要内容也很一般，主要就是说网络游戏与社区服务的关系。



神游：一边超越智慧，一边挣得道德

演讲题目：《超越智慧--iQue的理念与期望》
演讲，接受采访人：神游公司董事长颜维群
地点：北京展览馆会议厅，CHINAJOY高峰论坛
时间：2004.1.17 9:AM

对此次参展的神游，我们有两个截然不同的评价：一个是太傻，一个是太酷。

没有一个工作人员的神游站台，整个展会下来，只有蓝色的"iQue"标志在招揽观众。与周围喧闹的NOKIA、雷霆战队等展台相比，真是寂寞的可以。但是也有人认得这种洒脱，像日本《Famitsu Xbox》杂志主编相泽浩仁对此的评价，就非常具有这类人的代表性："我应该说，神游机的出现，足以成为首届ChinaJoy展会上的重要事件。"

神游的出现也许真的很重要，

因为她太过个性了，就跟他们的“领袖”——颜维群博士（请允许我这么评价颜博士在神游中的地位）在高峰论坛上的演讲一样。与其它国内外企业头目们或者高谈阔论如何发展中国网络游戏事业，或者宣讲本国游戏产业发展规模等这些气势轩昂的讲演相比，颜维群先生更像是在大学讲堂上，在给一群学生布道。他没有透露一点有关神游现在正在实施的具体营销战略，没有谈到任何软件移植和开发的情形，而是用了半个小时的时间，在给人们讲解，如何用游戏给孩子提供反馈性学习的环境，如何让孩子更好地发展。倘若不是颜先生背后巨大的“CHINAJOY高峰论坛”的字幕，我几乎忘了自己在听游戏论坛。

或许这就是神游的高明之处，但有的时候，聪明也能等于“愚蠢”。我希望神游真能做到像他宣讲的那样——“超越智慧”，我也确实感受到了颜博士的与众不同，但中国的现实是这样的——没有技术，可以代理；没有实物，能炒概念。没有这些虚头八脑的神游，确实与众不同，但也可能跟现实格格不入。



2004年1月17日　9：30am-10：15am　主会议室（第四会议室）
演讲人：Jason Della Rocca（国际游戏开发商协会IDGA项目总监）
演讲题目：游戏设计的程序和角色

演讲主要内容：游戏设计者并没一个确切的定义，谁都有可能成为一个出色的游戏设计者；生活中的一个小小创意也有可能成为一个优秀的游戏。作为一个优秀的游戏设计者需要具备以下几点基本技能和条件：

1、万事通.要尽可能地汲取各种报刊杂志中的信息和尽可能多地去玩各种游戏并阅读各种书刊杂志。2、表达自我。学会与人沟通，要明白没有人能在孤立的情况下完成所有的任务；需要掌握一些绘画的基本技能，用来传达在脑中的观念；同时应该用数字化的模型方式使文件丰富起来。3、游戏设计的步骤。想法与灵感－>记下所想到的一切－>概念文件－>设计文件->生产－>上架。



KOEI：稳重的在中国展开事业
演讲题目：迈向中国游戏产业的新发展
演讲人：日本光荣公司社长小松清志
地点：北京展览馆会议厅、CHINAJOY高峰论坛
时间：2004.1.17　9:45 AM

小松先生的发言共分为三个部分，首先是光荣公司在中国及其它地区市场拓展的方针战略；其次是讲述了日本及欧美家用游戏和PC以及在线游戏市场的状况，；最后则是对中国目前游戏产业实力的分析。他认为中国在家用游戏、手机和PC在线游戏上都有很大的发展空间，将成为可与日本÷欧美匹敌的巨大市场。而阻碍这一发展的原因，除了盗版之外，就是人才交流的苦难，和外资企业进入市场限制过多。



NOKIA：手机娱乐未来将大展宏图
演讲题目：移动娱乐与诺基亚手机
演讲人：芬兰诺基亚移动电话中国区产品市场总监Peter' Ollikainen
地点：北京展览馆会议厅，CHINAJOY高峰论坛
时间：2004.1.17　10:30 AM

打着耳钉的Peter，可能是整个高峰论坛上着装最为前卫和随意的发言人，从外观上看，很难想象他已经是一个有两个孩子的父亲。Peter演讲的核心，是以诺基亚目前在移动娱乐领域主要推广的N-gage为核心，将诺基亚在移动娱乐上的战略计划作了比较深入的说明。



2004年1月17日　10:30am-11:15am　主会议室（第四会议室）
演讲人：王俊博（台湾智冠集团CEO）
演讲题目：游戏产业现状及未来发展趋势

演讲主要内容：1、线上游戏产业的现状（台湾）：台湾ONLINE GAME市场，2002年成长145%，2003年预计成长53%。从IDC的调查及预测报告中（台湾部分）可以看到，上网人口将从2003年的12978366上升到2007年的16582744；线上游戏人口也将由2003年的3802661上升到2007年的5389392。2、台湾目前线上游戏产业的现状。上中下游完整产业链的体系：上游技术优势，游戏平台开发&B2B与B2C电子商务；中游营运优势，强调运营经验及社群基础；下游有较为完整的销售网及专业媒体经验成果。目前迫切需要的是两岸资源的整合，信息和技术的共享与互补，共同把游戏市场做大，使得到时候大陆的游戏厂商有足够的能力与外国的大型游戏厂商进行有力的竞争并最终走向世界！



2004年1月17日　10:30am-11:15am　主会议室（第五会议室）
演讲人：Eric Zimmerman
演讲题目：游戏规则：游戏设计的基本原理

2004年1月17日上午，"亚洲电子娱乐技术讲座"在北京展览馆会议室举行，本刊记者应邀于10：30－－11：15旁听了由Eric Zimmerman先生主讲的"游戏规则：游戏设计的基本原理"。Eric先生是地处纽约市的gameLab公司的共同创建人及CEO在游戏行业已经工作了10多年，经验丰富。在本次讲座中，他主要向听众们讲述了游戏设计方面的一些基本原理。例如，游戏射击的概念以及它们怎样起作用等一些看似简单但却实用的技巧。由于Eric先生曾经在麻省理工学院和纽约大学等学府讲授过游戏设计的课程，所以，他把课堂的气氛调节的非常好。除去其精彩的讲课内容外，其生动活泼的讲课形式也获得了听众们的一致好评。



CHINA JOY

2004年1月17日　11:30am-12:15am　主会议室（第四会议室）
演讲人：裴宰贤（韩国Ncsoft公司《LineageⅡ》的开发总指挥）
演讲题目：中韩在数码产品领域的合作

2004年1月17日上午11：30-−12：15，以"中韩在数码产品领域的合作"为题的讲座在北京展览馆会议室举行。这一讲座的主讲人是韩国Ncsoft公司《LineageⅡ》的开发总指挥--裴宰贤先生，他向听众们讲述了中韩两国在游戏等产业上交流与融合。虽然他的课程内容也非常精彩，但是，由于他是设计师出身，加之使用韩语讲座，故此未能充分调动起听众们的积极性，与此前Eric先生的讲座相比，场面略显沉闷。不过，在场听众还是对他的课程给予了高度的认可！



S演讲题目：如何发展Otaku市场
演讲人：国际游戏开发商协会日本首席代表 新清士
地点：北京展览馆三层会议室，电子娱乐技术讲座
时间：2004.1.17　1:30 PM

所谓Otaku，就是指由游戏狂热分子和动漫迷组成的一个特殊的消费群体，这个词产生于日本上个世纪80年代初，专指那些非常陷入游戏和动漫世界不能自拔的人群。也许是为了便于交流，新清士先生特地用英语来演讲，但也许是由于在场聆听讲座的听众都不是日本游戏爱好者，因此普遍对这个话题所谈内容有些茫然不知所措。但新清士先生还是非常诚恳地告诉与会者，只有现在狂热的Otaku，才有可能是未来游戏产业真正的人才。



2004年1月17日　11:30am-12:15am　主会议室（第四会议室）
演讲人：李永进（大宇资讯股份有限公司董事长）
演讲题目：在大中华地区经营游戏开发公司角色

演讲主要内容：现在是全世界游戏市场的快速成长期。虽然国外游戏市场容景可期，但是在大中华地区经营游戏开发公司仍需面临许多挑战，惟有整合两岸各自的优势，建立两岸合作机制，才是共创双赢局面的契机。两岸游戏开发厂商合作方向：经营.将台湾经营经验与管理流程跟大陆互动，结合台湾的经验共同发展游戏产业；市场。在大陆内销市场深耕，迈向国际舞台；行销。转移台湾对外贸易行销经验，成为华文数位内容行销中枢；技术。将台湾研发技术与经验移转至大陆，善用大陆所拥有的人才资源，建立两岸分工模式，整合两岸资源。



2004年1月18日　9：30am-10：15am　主会议室（第四会议室）
演讲人：Sam Stewart（育碧公司亚洲区总经理）
演讲题目：一个西方的游戏出版商在中国的成功运作

演讲主要内容：1996年在上海成立以来，育碧（中国）成为了世界顶尖工作室之一；产品涉及分裂细胞，雷曼3，恐惧杀机等等，并成为了中国最主要的游戏发行者之一。

讲座上，笔者就“育碧将来是否会推出更多针对中国市场的游戏”以及“PS2行货版在大陆发售后育碧将会有什么相应的动作”对Sam先生进行了提问。对于第一个问题，Sam先生的回答是，考虑到目前中国玩家的整体购买能力以及盗版泛滥的市场情况，育碧做针对中国市场的游戏将很难盈利，因此短时间内将不会有这类的计划。而对于后面的问题，Sam先生表示对大陆版PS2的销售前景表示期待，并会依据行货PS2的销售状况指定相应的游戏发售计划。



Square-Enix：我们是日本业界最有实力的网络游戏制作运营商
演讲题目：网络游戏运营的误区和网络游戏产业今后的发展
演讲、接受采访人：日本Square-Enix公司海外部经历小林大介
地点：北京展览馆会议厅，CHINAJOY高峰论坛
时间：2004.1.17　11:40 AM

由于之前光通公司总经理发言时间过长，为了节省时间，小林先生的发言非常紧凑，但意思表达没有丝毫含糊。小林大介演讲的核心有三部分，首先是分析网络游戏与单机游戏的商务差异，其次是讲述目前一些对网络游戏发展认识的误区，包括市场的界限规模、发展方向等，最后则是强调中国网络游戏应该具有独创性，以及号召中国的年轻人应该投撒自己的热情与执着。在随后的采访中，小林先生对我们有关是否会在中国地区推出“最终幻想11”网络服务的问题，给出了比较模糊的答案，他认为只要时机成熟，公司就会对此进行认真研讨。





抓住NOKIA 抓住N-Gage 就是抓住了娱乐时尚

诺基亚以“诺基亚就是娱乐”为主题出现在2004年中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会上，首次正式面向玩家展示N-Gage的魅力并准备今年正式在中国推出这个产品，为此我们正式采访了诺基亚移动电话中国区产品市场总监Mr. Peter Ollikainen（欧彼得）



——N-Gage是在2003年10月在中国以外地区推出，可以公布一下现在全球的销量吗？

Peter：我们一般不会透露每款产品的具体销售数字。目前N-Gage的销售进展与我们的计划相近。而且，N-Gage在去年10月才刚刚推出，现在就对它的销售情况作结论，看起来还为时过早。

——我们曾经听说N-Gage将在今年五月份上市中国版，据说在某些功能方面会缩水，比如蓝牙等。还有中国版的N-Gage价格会怎样的制定？

Peter：N-Gage在中国的推出仍然在计划当中，我们仍然在寻找进入中国市场的最佳时机。从产品本身来说，我们确实在考虑功能上的改进，但并不是缩减，我们是在考虑如何更有效地针对中国市场，达到最优的效果。刚才你提到蓝牙，蓝牙是N-Gage一个很重要的功能。N-Gage游戏的突出卖点之一就是多方对战。对战有两种方式，一种是通过蓝牙在10米范围之内玩，一种是通过GPRS网络实现在线的多方对战。蓝牙是N-Gage产品概念当中非常核心的一部分，所以蓝牙功能肯定不会去掉。至于价格，我们在考虑什么样的价格最适合中国市场。N-Gage在其他市场已经推出了，它在其他市场的销售价格未必适合中国市场。中国市场N-Gage的价格在我们的考虑之中，我们希望以一个最优化的整体包装将N-Gage带给中国消费者，这个整体包装包括产品，也包括价格。

——诺基亚将通过什么样的渠道让中国的玩家可以更方便的购买到N-Gage和它的游戏软件。

Peter：从销售渠道来说，我们仍然将N-Gage归类为手机，所以手机渠道是主要。但N-Gage同时也是一款游戏手机，所以我们也会特别考虑专门的游戏渠道，特别是在软件方面，而且主要取决于当地市场的需求。我们准备在三个渠道做销售，一是手机销售渠道，就是手机商店，卖手机的地方。还有就是游戏渠道，另外我们还与移动运营商合作，通过移动运营商进行销售。





——诺基亚在游戏开发方面，自有的游戏和合作商开发的游戏比例如何？

Peter：我们基本上没有这样的比例目标，没有规定多少由自己开发出版，多少由第三方开发出版。目前国内的开发商多是中小型开发商，可能出版和发行实力不够，诺基亚会帮助他们做出版发行工作。这要视具体情况而定。总之，我们的目标是在尽快将更多更好的游戏推向市场。

——作为最早的专业游戏杂志，《电子游戏软件》的大量读者都拥有GB和GBA。他们对任天堂的产品非常熟悉并且喜欢。任天堂的GBA国内的价格在千元以内，软件有上千种，N-Gage如何跟它竞争？优势在哪里？

Peter：我们并不认为我们在与GBA做直接竞争，因此我们的产品定位不一样。N-Gage的特点在于移动互联，因为它是手机。它可以通过蓝牙或GPRS实现多方互联，玩家之间可以互动，这跟GBA有很大的不同。大家可以看到，今天参展的厂商都在展示on-line（在线）游戏。从发展趋势来看，通过GPRS网络的互联网网络游戏是将来的发展方向。所以，如果能够通过掌上设备实现on-line游戏，对于用户来说也是一个全新的体验，它的发展前景相当看好。还有一个重要的因素：N-Gage同时也是一款智能手机，智能手机的很多功能，比如通讯录、日程表、可以下载程序，可以安装第三方的程序，采用了Symbian操作平台等等。N-Gage拥有这些智能手机的功能，再加上游戏功能，所以它与GBA有很大不同。（这方面可以留意《电软》，我们将详细的对N-Gage运行的其它软件进行详细介绍。）

编者话：由于篇幅问题本次采访还有更多的内容无法刊登，但是本次采访给记者留下了深深的印象就是诺基亚对中国地区的重视。这也许就是诺基亚手机在中国的销售非常成功的主要原因之一。我个人感觉从这点来看N-Gage在中国的销售也许会好于SNOY的PS2，因为全部来自于对中国玩家的尊重和重视。

GBASP视频接收器测试

前段时间收到了圣嘉公司邮寄过来一套他们的最新产品，它的全称是"GBASP AUDIO&VIDEO DISPLAYER/WIRELESS RECEIVER WIRELESS MONITOR/RELAY AV SIGNAL TO ANOTHER TV SET 4in1"非常的长吧，以下为了方便我们就叫它"视频接受器"。首先我们先来看产品的几张照片，先来好好的认识一下。


图1

首先来看图片1，图片1中我们可以看到全部的产品，总共有3样，分别是：接收器、发送器和变压器。不过我们要是在使用的时候还是要准备一条AV线，不过这个东西大家应该都有的，随便一台VCD的AV线就可以拿来使用。

图片2-3，这个就是所谓的接收器了。先看图2，这个是正面的照片，在照片中我们可以看到下面有3个视频输入的AV接口，在接口的两边分别还有耳机插口和电源指示灯。在设备的两侧分别是两个扩音的小喇叭，现在是处于折叠的状态，等使用的时候可以打开来。在接收器的上面呢是一个GBA卡带样子的接口，这个大家应该能猜到了，对，就是插GBASP的接口。接着看图片3，这里是接收器的背面，在背面最明显的就是那条接收天线了，天线可以转动和拉长。除了天线以外设备上还有一个DC变压器的接口，用来给设备提供电源（另外在设备的底面上有电池仓，在没有变压器的情况下用来给设备供电用）。另一个就是频道转换开关，用来切换接收频率。



图2


图3

接着看看图片4-5，这两张照片是发送器。看图片4发送器的正面，在正面最显眼的地方可以看到一个摄像头，在摄像头旁边的地方仔细看的话有一个隐藏的麦克风用来采集声音。在侧面依然有频率转换的开关一个。图片5的背面，首先还是拥有一组AV输入的端口，侧面是DC变压器的接口，在使用这个设备的时候就一定要用到变压器，因为设备本身没有电池仓给设备提供电力，最上面是一条信号发射天线，和接收设备不同的是这里的天线不能转动。

设备介绍到此为止，接下来我们就实际使用效果来进行测试。首先我们来对接收器进行测试，使用设备是视频接收器、GBASP一台、AV线一条、5号干电池4节。而对视频信号的来源这里选择了PS2和有线电视。

首先大家把4节干电池放入设备后面的电池仓里面（也可以选择使用变压器），这4节电池现在的作用就是为两个扩音喇叭提供电力。把偶的特殊个人限定色的GBASP本体插入到设备上，见图片6。放上以后这个设备就成了一个3个SP厚度的长方体，接着取出PS2接好电源，然后把PS2的AV线按照颜色插入接收器的上面，测试使用的光盘见图片7，分别是游戏《最终幻想X-2》和动画DVD《犬夜叉》。准备妥当以后翻开GBASP的屏幕，把两面的喇叭立起来，当和GBASP屏幕一样的角度以后把两个喇叭分别往外转动90度打开，开动GBASP的开关，同时运行PS2。这时候GBASP的屏幕上就会显示PS2运行的画面（如果不能显示的话调一下背面的频率开关），看图片8，这个是在《FFX-2》中抓拍下来的尤娜出场的画面，


图4


图5



图7



图6

这里抓拍的是游戏CG中的画面，可以看出来效果还是不错的，不过实际的游戏画面就有些差强人意了，由于GBASP的分辨率有限，画面缩小到如此的程度模糊是一定的了，不过勉强的话游戏还是能玩的，图片9就是游戏时候的画面，不过要是玩一些人物大的动作格斗游戏什么的画面还是不错的。接着放入《犬夜叉》的动画DVD影片，看图片10，画面出人意料的好，看来看影片的话比游戏要实用很多了，如果您要是有一个可以看VCD功能的CD机的话，那可以组合成一套小家电了。

游戏主机好了以后现在就要接电视了，首先我们要取出AV线，现在的电视应该都有AV输出的接口，把AV线和电视的AV视频输出口连接上，另一面把AV线接到设备上，和PS2连接方法一样。打开GBASP后就可以看到电视画面显示到了SP的屏幕上了。效果也十分的不错，大家看图片11-12，这两张照片分别是CCTV8的一个韩国电视剧和CCTV2的广告镜头，画面在质量上要好过刚才的游戏画面和DVD画面，看来这个东西更适合看电视的说。不过好像这个用处有些不太适合实际的需求，还是看影碟机实际一点。

下面我们把另一个发送器放到测试里面。首先要把DC变压器确实的插到发送器上以保证电源的供应，接收器要装好干电池。好了以后把发送器的天线拉开，当然为了接收方便接收器的天线也要拉起来。把AV信号输入源的视频线插到发送器上面，这里可以是影碟机、游戏机也可以是电视什么，这里为了测试方便选择的还是电视信号。上面的工作确实没有问题了就可以打开GBASP的电源了，打开电源以后就可以看见输入到发送器里面的信号已经在GBASP的屏幕上还原出来了。看图片13-14，图片13中是我这里的电视台播放的青



图8



图9



图10

春肥皂剧，大家可以从照片上看见接收器的AV接口并没有插入AV线，也就是说现在的信号来源确实是由接收器的天线收到的，再看图片14，这个是CCTV5正在播放的一场国际网球公开赛的画面，时间是1月27日下午，有看的朋友应该知道的。对于无线接收大家一定会想知道接收的范围是多少，我在这次测试的时候发送器和接收器的距离大概有10多米，而且中间隔着两个房间（画面几乎没有太大的损失，只不过看的时候不要动接收器，不然画面会抖动），大家对这个范围应该比较满意吧，起码大多数用户都适合这个距离。

最后呢把视频线从发射器上拔下来，然后把发射频率调到监视器使用频段上，再把发射器随便藏到一个角落里面，然后打开GBASP的开关看看有什么吧。哈，房间的画面和声音全部被发送器的摄像头和麦克风捕捉并显示在GBASP的屏幕上，虽然是黑白的画面，但是画面显示的要好过输入的视频信号，如果您想监视什么的话这个可是最好而且最便宜的监视器材，而且效果也不差。看看图片15，这个就是偶拍摄时候被照到的自己拿相机时的画面，相当的好用吧。

这个产品的4种用法基本就是如此了，因为现在这套产品还处于开发阶段的样品，因此会存在很多不足，商业化的成品应该可以做到更好，我对圣嘉的人员就这套产品的一些不足的地方进



图13

行了一下询问，比如就视频接收不能直接接收无线电视信号的问题就得到了肯定的答复，下一代产品一定会增加的，这样的话看到哪里也可以随时随地的接收电视了，而且价格和现在的GBA电视天线相比绝对非常有竞争力的。

最后说一下硬件的画面调节，不管是直接输入的还是间接接收的信号，由于节目类型的关系画面可能不是最好的效果，这个时候就要大家手动来调节了，只要按下GBASP的A、B键就会出现各种设置的调节，然后根据画面的效果GBASP的L和R键来增加或者减少，直到画面到最佳效果为止，好了，本次测试到此结束，还是让我们期待着产品上市后的最终效果吧。

■文／gokumine






图11


图14




图12



图15



将PS光盘中的动画提取出来

作者：
折翼大天屎

对于由PS过来的玩家，相信大家都还留着一大堆的PS游戏盘吧；对于由PS过来的玩家，相信大家都还对PS上数目庞大，制作精美的CG动画留有深刻的印象吧。你是否曾经有过想法将这些PS光盘里面的CG动画提取出来保存到PC的硬盘里面，什么时候想看了就拿出来看呢？由于PS和PC的文件格式不同，我们无法直接找到并复制PS光盘里面的视频文件到硬盘里面。不过，现在出了一个叫PSX Multi Converter的软件，利用它，我们就可以很方便地把PS光盘里面的媒体文件（不只是CG动画哟！）提取出来了。

这个软件是一个日本人做的，www.emu-zone.org的朋友将它汉化了，大家可以到这个帖子里面去下载，这里是3.05版的。http://bbs.emu-zone.org/showthread.php?s=&threadid=97361。下载下来之后是一个自解压文件，双击解压之后，里面有一个名为PsxMC.exe的文件，它就是本文的主角了。打开，出现PSX Multi Converter的界面。（图一）下面有一个"打开并检测CD-ROM"的按钮。如果你的光驱里面有PS光盘，就点击这个按钮，会提示让你选择分析需要的的插件，默认的是全部选中，点开始，就开始分析CD-ROM了。分析时间一般要几分钟。（图二）你每分析一张光盘，这个软件就会将光盘里面的信息以CDAZ文件保存在Analyze这个文件夹。以后如果要再使用这张光盘，软件就会提示你是否要使用保存过的CDAZ文件。这样就避免了每次都要重新分析的麻烦。

图1

图2

这里需要注意的一点就是，有可能在你点了开始分析CD-ROM之后会出现无法读取的错误提示。（图三）这是因为该软件不支持你的光驱的原因。这样的话，就只能先将光盘做成镜像，然后将镜像载入到虚拟光驱里面再提取了。如果你要提取虚拟光驱里面的东西，必须要在PSX Multi Converter里将驱动器设置成你所要使用的那个虚拟光驱，步骤如下：点右下方的"PsxMC选项"，出现"设置PsxMC选项"对话框，点右上角方向朝右的小三角，会出现："驱动器"选项，在下拉菜单里面就可以选你要使用的光驱或者虚拟光驱了。（图四）制作光盘镜像用CloneCD这个软件，虚拟光驱推荐用Daemon tools这个软件，大家可以在网上找找，很多网站都提供下载。

图3

光盘分析好之后，就会出现一个列表。（图五）PSX Multi Converter从PS光盘里提取出的媒体文件包括AVI视频，WAV和MID音乐还有BMP图片。在列表里面点右键，可以选择列表中显示的文件类型。右边有一个预览栏，可以在里面预览分析出来的视频、音乐和图片，有不喜欢的就可以在列表里面点右键删掉。然后就点"开始转换"了。

图4

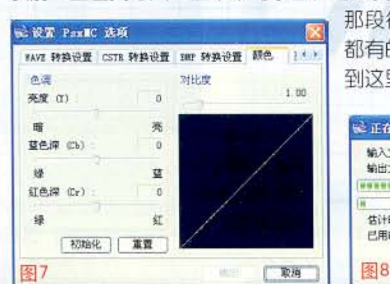
转换之前，要先设置一下转换的选项。还是点右下方的"PsxMC选项"，基本选项不管，默认即可；AVI转换设置需要在"压缩选项"里面选择视频编码器。（图六）视频编码器推荐使用DivX Pro 5 Codec或者XviD MPEG-4Codec，画质不错，生成的文件容量又小（不过前提是你装了这两个视频插件的）；WAVE转换设置里面不用管，PSX Multi Converter只能生成WAV格式的音频文件，而且容量暴大，大家需要另外找软件把它转换成MP3；在颜色选项里面，可以根据爱好对色调和对比度进行调节。（图七）其他选项不用管。这些弄好之后，点"开始转换"按钮。在"正在转换"对话框里面，可以设置这个程序的优先级（当然也可以事先在"PsxMC选项"里面的"基本选项"里面）。因为转换的时候很占资源，如果你同时又要在电脑上干其它事的话，就容易死机，这里就可以将优先调成最低。（图八）

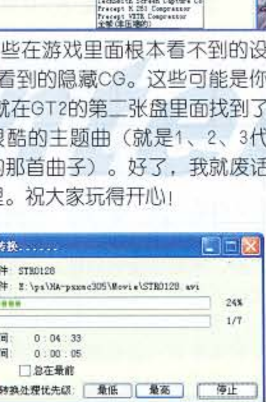

图5


图6

转换生成的视频，音乐和图片分别保存在PSX Multi Converter所在目录下的Movie，Audio和Bitmap这三个文件夹里面。

在这些转换出来的这些东西里面，可能会找到让你惊喜的东西哟。比如一些在游戏里面根本看不到的设定原画，一些游戏需要非常苛刻的条件才能看到的隐藏CG。这些可能是你以前一直在找却又一直未果的东西。比如我就在GT2的第二张盘里面找到了那段很酷的主题曲（就是1、2、3代都有的那首曲子）。好了，我就废话到这里。祝大家玩得开心！


图7


图8

下面贴几张我从PS盘里面截的图来给大家看看：


↑有谁还记得这两架飞机呢？（图九）（图十）



↑放浪冒险谭，我现在还经常在玩。（图十一）


→FF9代的女主角加内特公主。（图十二）

AppleShell Advance打造便捷GBA应用工具

文：gokumine

起先注意要这个工具是在论坛中的一个帖子里看到的，而且时间也很长了，本来以为大概不知道是水恶作剧罢了，可惜不想前几天浏览tom游戏网的时候居然在新闻栏里面看到了这个东东。看着这个软件的介绍还真了得，于是决定亲自操刀试上一把。

对于这个软件的初步印象也就算是一般，软件的很多功能我们已经能够在其他的软件上找得到，已经没有什么新鲜而言，不过吸引人的地方就是那非常便捷的操作以及随心所欲的制作方法。首先我们把软件下载下来以后直接解开压缩包。然后可以看到以下的目录格式：

```
[AppleShell主目录]
|
|___[FileSystem目录]
| |___ ...（示例文件...）
|
|___[Res目录]
| |___ RomBuildPro.exe
| |___ RomBuildPro.Rom
| |___ RomBuildPro.hzk
| |___ pictrans.exe
|
|___ Build.bat
|___ Readme.txt
```



图1


图2

其实大家要做的非常简单，大家只要把自己想要制作的照片、小说什么直接拷贝到FileSystem这个文件夹里面即可，不仅可以随意的拷贝，而且还可以根据自己的喜好创建各种不同的文件夹放不同的文件，尤其是这点，是其他的软件所没有的（图片01）。而对于文件的格式方面，也是相当的多，尤其是图片方面的支持大概是现在看图软件中支持最全面的了，以后也不用为了图片的格式转换来转换去了：

*.TXT 文本文件
*.BMP 图像文件
*.JPG 图像文件
*.GIF 图像文件
*.LWF 图像文件
*.PCX 图像文件
*.PIC 图像文件
*.PSD 图像文件
*.TIF 图像文件
*.PNG 图像文件
*.JPE 图像文件
*.ICO 图像文件

而且在对图片的处理时会根据图片的大小和规格自动对图片进行放大缩小甚至旋转以适应GBA屏幕的显示规格，也省去了自己动手的麻烦，不过遗憾的是不可以看大图片，目前图片大小只限制在GBA屏幕的范围内。

当大家把这些都弄好了以后，双击运行Build.bat这个文件，程序就会自动的进行处理（图片02）。

等待很短的一段时间以后就可以看到在相同目录下生成一个AppleShell.GBA的文件，这个就是我们制作好的ROM了，而且ROM文件相当的小，一般烧录卡有几M就可以放不少的照片和文件。当处理遇到问题的时候就要修改编译响应时间了：

可见编译器为res目录下的RomBuildPro.exe文件，编译器需要3个参数，分别为需要处理的目录名、输出的ROM文件名及WaitFlag：

RomBuildPro [FSDir] [OutputRomFile] <WaitFlag>

WaitFlag是编译响应标识，可为数字1－9，默认为3。该标识用来供编译图像文件时使用，当处理较复杂图像文件时，由于处理量较大，因此需要更多时间。您可以初步设置WaitFlag为2，如编译时在结果中出现警告信息(WARNING:FILE SIZE=0)，则适当增大WaitFlag的值，直至无警告出现即可。



图3

关于演示的效果大家可以看图片，03是运行时候的画面，04是显示的菜单画面，05是浏览图片的效果、06是查看文本文件。关于操作方面也是非常的简单，如下：

- 上/下键进行文件浏览
- A键是执行显示选中文件或目录
- START键显示帮助
- SELECT键显示[关于]

4. 选中TXT文件，按下A键，启动文本浏览器：

- 上/下键为上/下翻动一行
- L/R键为上/下翻动一页
- B键为返回到文件管理器或上级目录
- START键显示帮助

5. 选中图像文件，按下A键，启动图片浏览器：

- B键为返回到文件管理器

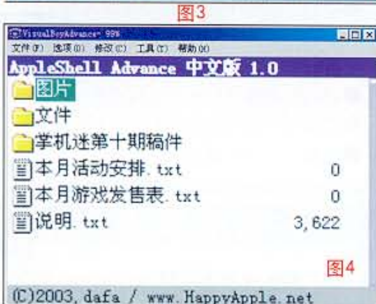


图4


图5

目前该工具刚出了1.0的版本，在需要改进的地方还很多，比如现在还不支持看小说的时候存档；不能自己设置背景颜色；不能浏览大图片……不过随着软件的开发这些功能应该很快就会补完上去，大家期待着吧。

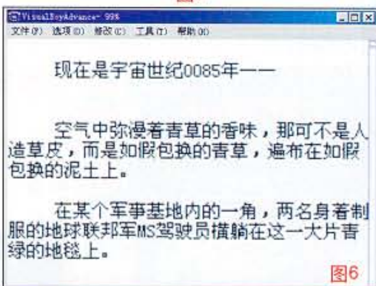


图6





金手指卡

GBA(SP)游戏猎人Ⅱ



各位好。近几期"电软"对圣嘉公司的若干款出口型优质产品的重点推介，得到了大量读者、爱好者以及行家们的积极响应。首先，我们对大家的热情支持表示感谢。有道是"耳听为虚，眼见为实"，天语在各位读者面前，不敢班门弄斧，只求实话实说，相信拿到邮购产品的玩家，一定会给出一个最具说服力的结论!!在这里，天语先泄露一个小秘密——从下期开始，次世代商城的邮购LIST会期期更新，届时将会有更多新潮、强力的制品出现，希望各位猛烈关注本栏，再次谢谢大家!——下面，我们将把以前的一个悬而未决的内容补充完毕——GBA游戏猎人二代金手指卡(正式版V2.0，简称GH2)，再次登场!

硬件心得 电软精选最强硬件周边 打机良友 测试报告

[优点]专业有效

- 闪存芯片记忆，无电池损耗
- 兼容VBA与SHARK(V3)密码(VBA标准"地址：数值")
- 中文菜单体贴，使用简单
- 与VBA模拟器密码完全通用
- 内置高达600个游戏密码(对应最新的ROM编码为1200)
- 可自动识别卡带游戏并寻找内建密码(若该游戏密码已内建则可立即游戏)
- 主码(MasterCode)自动识别
- 密码存储量大(1000~3000个)
- 可自行对密码命名(最长19个英数)
- 内置系统复原功能

外观视图



GBA游戏猎人2代金手指卡拥有多个色款。具体使用办法请参考本文。

标准超市安全包装，工业化产品

邮购产品为最新版



新版金手指卡内置600个游戏

制造公司：圣嘉电子
联系电话：020－81291742
参考价格：100元
http://www.xinga.com.cn

图示说明

1	超市包装，强力塑封，保护器材
2	基本使用技巧附在包装反面（具体使用步骤和技巧，请结合本文观看）
3	Game Hunter 2(GH2)的公差良好易放易取，重量轻
4	本文对各种卡带展开测试(含原卡、组卡、烧录卡。烧录卡仅限XG1等初代卡，不加引导头，只烧一个游戏)
5	GH2采用圆角过渡，与GBA(SP)机身融为一体，利于轻松闯关

实战报告

这次的全部参测器材为：GBASP(黑)，GBA组装卡带"双截龙"，GBA原装卡带"黄金太阳1"，"游戏猎人2"GBA金手指卡。因为时间紧迫和版面所限，这里我们不详细讨论每一个GBA游戏的金手指码是如何得到的，也不详细解释这块金手指卡的工作原理，天语打算把"如何利用游戏猎人尽快输入金手指码来圆满游戏"进行图解——其他知识大家请参考以前的电软，相关文章天语都刊登过。其实最简单的索码办法，是大家打开电脑并上网，用GOOGLE或BAIDU来搜；或是抄起本电软查看"秘技天地"，我们会大力强化金手指内容的。

测试结果

兼容能力	●●●●○	制造工艺	●●●●○	外观造型	●●●●○
实用程度	●●●●○	核心功能	●●●●●	包装安全	●●●●○

电软官方

本品适合哪些玩家？

所有GBA(SP)用户，尤其是想轻松摆平游戏者

当今市面惟一支持SHARK V3码的制品



游戏猎人2基本使用流程

当大家通过GH2玩GBA卡带时，如果是ROM号1200以前的游戏，则可以拿来就用(五秒钟内实现)。但如果是很新的游戏，则可以通过GH2来自主搜索主码，并利用VBA模拟具自带的金手指工具来查得各个功能码，手动输入，永久保存于GH2中。当然，GH2也可以对密码和游戏进行随意编辑(修改或删除)。

※游戏猎人2自动搜索主码，并自动加载主码

邮购情报请见本期P122次世代商城

注意 金手指密码

双截龙金手指码(VBA模拟器对应)

无限条命
位置020016ad
数值09

无限游戏时间
位置0200170e
数值63



又，EMU CHEAT与VBA密码的关系?
如，双截龙锁血，通过EC查得，
位置037bc2
数值52

对于双截龙这个游戏，若在EC查到的位置码前面，加上02以后就可以在VBA上使用，密码功能一样。限于时间，天语未能确定其他游戏是否也适用这个关系?

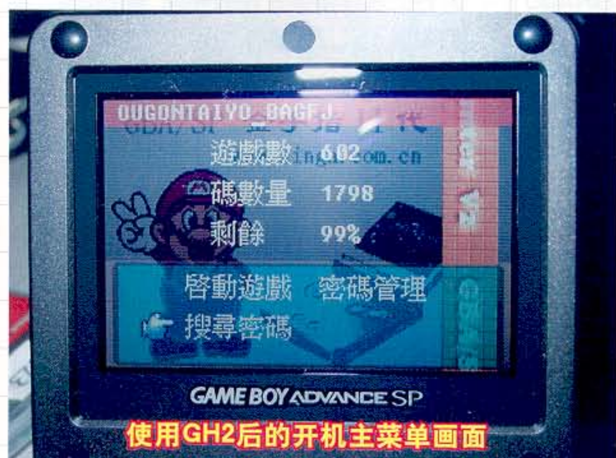
如果在VBA模拟器或GH2金手指卡中添加02037bc2，这样就可以锁上HP，被打不减血。

主码的作用(MASTER CODE)
俗称开机码。大家使用游戏猎人2时，可免去寻找主码的烦恼。主码并不固定，GH2可以轻松查得任何游戏的主码。

文BY：天师

游戏猎人Ⅱ用法

步步为赢



使用GH2后的开机主菜单画面

最新游戏的密码输入同样简单

对于最新游戏，我们使用GH2时应先通过“搜索密码”来试着查看一下，如果系统报出“没有找到”四字，那就应该为GH2来添加新游戏和新密码了。关于新密码的查找，直接在电脑上利用VBA模拟器中的“金手指”功能即可（主码由GH2查找）。而新密码的输入，按照GH2的中文菜单提示可快速完成，并保存在GH2中——以后玩GBA时，通过主菜单上的“搜索密码”选项，可随时为该游戏加载金手指。下面就给出“双截龙”的密码输入过程图片详解，供大家参考。（双截龙ROM号：1266。并已在XG1上验证金手指成功）




从“密码管理”进图1；从“新增游戏”进图2，然后直接ENTER。




游戏名称将由GH2系统自动解析出来。图3和图4，系统提示搜寻主码并分析。


同一款游戏，两个玩家分别使用“SP＋GH2”来搜索主码，那么搜出来的主码是不一样的。GH2的金手指密码与VBA完全通用，到图5这步时，直接选确定即可——“双截龙”被查到四个主码。






回到图6菜单，我们该“新增密码”了——到图7和图8时，直接确认即可。准备输入码名。


天语把“无限条命”密码起名为01。




接着要编辑密码，把前一页的密码输入即可。（注：要分别输入每个功能码）


输入完地址后，记着编辑数值。如图12和13。


注：不要管底下两行F字。GH2每个码最多输入三行。


如果还要输入其他功能码，反复新增密码即可。


若只想开通01这个金手指，则通过主菜单“搜索密码”进到图15，按主机开始键。

※游戏猎人2自动搜索主码，并自动加载主码

邮购情报请见本期P122次世代商城

玩GH2内建密码的游戏时，只需5秒

黄金太阳1·例


从主菜单的“搜寻密码”进到这里。


从图1的小键盘点ENTER进到这里。



每条密码都有自己的名字。想要关掉某个功能，就在其名前按A，使笑脸反选。

在图3的画面按主机的START键即可。黄金太阳天语不熟，好像是成功了。



当系统内建某游戏的密码时，从主菜单的“搜寻密码”选项直接进入即可，后面一路ENTER，直到玩家确认要开启哪些金手指功能之后，按主机的START键，即可加载金手指进入游戏。图5则显示了同一游戏在同一画面下未加载金手指时的状态。

注意 金手指系统回复

GH2的系统回复功能已通过测试 FORMAT极短暂，未能抓拍画面

因为操作不当、当机或者电池电力不足的情况，有可能会引起游戏猎人金手指II代所储存的数据混乱，发生此一状况时，您可以利用此功能恢复出厂时的设定。注意：此功能仅用于复原内建的金手指码，使用此功能后，所有自建的密码将全部消失！

要使用此功能，请在开机画面字样尚未结束前按住A+B+L+R不放，直到游戏猎人金手指II代画面出现FORMAT的字样即表示正在回复出厂设定。此时请耐心等候一两秒钟，直到FORMAT字样消失即可开始使用游戏猎人金手指II代。

为了避免自建的数据消失，建议玩家——1、操作时使用含有充足电量的电池。2、在游戏猎人金手指II代储存数据的时候不要关机。如此可以确保您输入的数据长期安全。



在年初国内盛大的游戏展览会CHINAJOY上，诺基亚公司专门开辟了展区，推广其新近推出的游戏专用手机——N-GAGE。为了更加深入地了解这种新兴的娱乐媒介，我们专访了诺基亚移动电话中国区产品市场总监——Peter Ollikainen先生。而为了让我们更加深入透彻地了解N-GAGE在游戏、多媒体等方面的性能，春节之后，我们收到了来自诺基亚中国提供的测试样机（在欧美地区推出的手机成品）。随后，我刊宇部、大象等多位编辑，开始对这部手机领域第一款专门对应游戏功能的产品，展开了多方面的使用评测。



》掌中乾坤新势力！！

游戏手机N-Gage初体验

□文/宇部　彩火

外观&操作手感



N-gage给人的第一感觉，就是与老型GBA如出一辙，也跟NOKIA横版的3000系列比较接近，但横向幅面更大一些，在机器左上增加了一个十字按钮。特别突出的不同，就是屏幕较大，与NOKIA的智能手机3650尺寸相同。仔细端详，会发现N-gage机身四周的“露孔”较多，除电源接口、耳机接口、USB接口外，还有一个专用的音箱槽。实际上手操作之后，明显感觉N-gage机身比较薄，抓在手中感觉很空很滑，真不知道它要在欧美人手中是否感觉更加空洞（外壳采用磨沙材质可能会好些）。按键力度感尚佳，十字钮按起来力度适中，长时间使用不容易产生疲劳。游戏起来惟独感觉别扭的，就是右侧按钮太多了，而且有的游戏支持使用许多按键，刚一开始，有点找不到感觉。

此外，就是接听电话尚有困难，如果不用耳机，真要走在大街上按照标准方式接听电话的话，一定会招来不少惊异目光的。

多媒体功能

N-gage除了基本的游戏功能外，还具备了高质量的音乐播放功能，支持 MP3 、AAC和WAV格式的文件，回放效果令人非常满意，低音表现尤为出色，感觉与市场上千元以上的MP3播放机不相上下。配合随机附赠的转接插头，还可以将N-gage接驳音响设备与他人共享震撼。



FM调频收音不用赘述，效果与操作界面都不差。

另外用机器内置的Realone播放软件，可以让N-gage播放rm和mp4视频文件，实现随身影院的功能。只要配置足够大的mmc扩展卡，就能装上两、三部电影，在游戏之余看看大片和动画绝对别有一番乐趣。

诺基亚游戏时代
Nokia Game Age

Symbian60操作系统的扩展

完全以游戏娱乐为卖点的N-Gage，采用的是诺基亚智能手机的Symbian60开放式操作系统。依靠强大的104Mhz-ARM9处理器和无限丰富的第三方软件，在实际应用中实现了传统便携游戏机和手机前所未有的突破。



除了N-Gage的专用游戏，还有大量基于S60系统的游戏和JAVA游戏可供用户选择(宇部在上期的科普园地中已为大家作了介绍)，甚至还能通过模拟器运行其他机种的游戏。另外安装电子书软件可以使N-Gage像PDA掌上电脑一样，让用户能够轻松地阅读电子读物，实现一机多用。

如果把前面所述的Realone播放功能比喻成vcd效果的话，那么安装第3方的Mobiclip软件将使N-Gage的视频播放性能达到dvd级别，秒间24帧流畅的高清全屏显示效果令人咋舌（测试影像见电击光盘。另外宇部会在今后的栏目中为大家奉上高清影片详细的压缩转换攻略。）

游戏与蓝牙功能

N-gage最突出的，无疑就是上面的游戏功能。从我们体验的7款游戏来看，二维效果不必多说，N-gage的性能与MD相比，肯定高出不少，游戏流畅度非常好，速度感也保持到位，由于游戏操作只用一个键，所以上起手来非常容易。

在三维游戏方面，N-gage的表现倒令人颇为意外和惊喜，以PS的标准来衡量的话（其实有许多游戏都是PS上的移植作品），我所接触到的所有游戏，都只在其之上，鲜在原作之下。也许是由于屏幕相对小的缘故，游戏的画面效果更加自然，没有棱角突出的感觉，除非十分贴近背景，否则很难看到贴图有马赛克。而且更为难得的是，目前所接触到的三维游戏中，每个的流畅度也都很好，很少丢帧，几乎与二维的索尼克不相上下。即使是一些面积很大的场景，也鲜有拖慢的情况发生。



另外，N-gage对应蓝牙技术，除了可以连接耳机外，还支持游戏对战功能，目前几乎所有游戏都支持蓝牙技术，一般情况下，游戏连接在十秒钟内都可完成。而且跟单机游戏在速度和画面效果上，没有感觉到任何区别，使用上更为便利和人性。

屏幕和电池

N-Gage配备了分辨率高达176×208像素的TFT显示屏，屏幕虽然是4096色，但视觉效果与真彩相差不大，尤其是观看宇部制作的视频影片时，没有什么缺憾。也许NOKIA在屏幕的介质上做了特殊的处理吧?

至于电池续航能力，N-Gage的表现中规中矩，连续游戏时间可以达到4小时以上。虽然不算出色，但面对如此亮度的屏幕和业界目前的技术，你还能要求它什么呢?



COOL TOY

动漫游戏
模型玩具
精品周边





你是否想和游戏中的靓丽角色做一个零距离的接触？游戏中的虚拟人物我们自然是触碰不到啦，不过是不是很期待能将一个个精致可爱的游戏动漫玩偶捧于手掌？从本期起读者们就可以通过本栏目与心爱的人物作一次亲密接触了。好了，闲话少说。本期为大家介绍的是——樱大战·第三幕**扭蛋**。(注)



名词注解： 扭蛋，原是指一种透明圆蛋形的胶囊装着小型玩具的玩意儿。现在随着它在日本的风行，扭蛋的定义更加宽泛了，包括身体各部分都可拆卸、扭动的小型玩偶，大多数是游戏动漫中的角色偶人，也有特技影片中的怪兽玩偶等等。

樱大战·第三幕扭蛋是HGIF的樱大战系列的第三部作品，并由BANDAI公司于2003年出品。全部共有6个人物，每个高度约为11CM，个个造型清新可爱，以下就一一为大家介绍。

→艾莉斯——法国大富豪的独生女，年龄最小灵力最强，可是性格孤僻。绿白相间的公主裙，是艾莉斯的标准装束。小熊似乎有了生命，竟然在跳舞！可能因此，连艾莉斯的微笑也比平时灿烂多了。



↓北大路花火——日本北大路男爵家的千金，从小在法国由祖母抚养长大，对日本传统艺术颇有心得。一身黑色礼服的她，脸上带着浅浅的微笑，动作娴静可人，淑女的气质表现无遗！





↑可可——出生于越南，性格乐天，会和小动物沟通，会一些小魔术和小手艺的小女孩。头上两个翘着的小辫儿，一双顽皮的大眼睛，粉色的水手服，还有一顶粉色的水手帽，无处不体现着年幼无知的活泼。

↓尤莉卡——修道院的见习修女，个性积极开朗。现在这个长发飘逸、红色的战斗短上衣、紧身长靴、手持机枪的尤莉卡却展现了她飒爽的另一面。



→藤枝菖蒲——帝国华击团副司令。不但负责团员们的管理工作，同时也是大家倾诉情感的对象。绿色的军服、红色的高跟鞋，一身标准的装束。貌似威严的她眼中却流露出温柔的目光。



→真宫寺樱——游戏故事的女主角，仙台剑术名家、北辰一刀流传人真宫寺一马的女儿。拥有降魔之力的血统。这个手持"灵剑荒鹰"，一身粉色戎装的女孩，是不是魄力十足呢？



次世代传媒 VGAME.cn 次世代商城 春季特价促销活动火热进行中！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011　邮购电话：010-64472177

每张汇单邮费一律10元！

GBA记忆棒特价促销进入截止倒计时！



为答谢读者的支持，从即日起至2004年2月29日(以邮戳日期为准)，次世代商城与深圳圣嘉电子特别准备了一万个特价39元(原邮购价49元)的"GBA 4M记忆棒"供读者邮购，机会难得不要错过哦！

特别推荐

编号：1056　~~市场价：60元~~　特价：39元

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

迷你PS-PC手柄转换器V代
编号：1012　价格：49元



●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

PS转XBOX震动转换器二代
编号：1023　价格：39元



●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

PS(2)-PC双手柄震动转换器
编号：1034　价格：49元



●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能

PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045　价格：39元



●全功能实现●内置钮扣电池

PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067　价格：79元



●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量

16M NGC记忆卡
编号：1089　价格：59元



●236格容量

XB 8MB记忆卡
编号：1090　价格：79元



●502格标准8MB容量

PS2第二代中文金手指
编号：1102　价格：49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113　价格：79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

SP外置电池盒(充电器)
编号：1124　价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP 700毫安锂电池
编号：1135　价格：59元



●电力强劲耐力持久

GBA三小时电池包连变压器
编号：1146　价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

PS2光纤线
编号：1157　价格：39元



●可大幅提高PS2音频输出效果

PS2 专业级AV/S—体线
编号：1168　价格：59元



脱销生产中 接受预订

●专业级线材，有效改善画质

PS2专业级五头分量线
编号：1179　价格：65元



脱销生产中 接受预订

●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

GBASP耳机转换线
编号：1180　价格：19元



●做工精细●可接上更高级耳机

SP迷你扩音器
编号：1191　价格：35元



●固定于GBA上盖，安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

SP音箱＋风扇
编号：1203　价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

GBASP耳机
编号：1214　价格：19元



●SP专用接口，立体声

GBA豪华尼龙手提包
编号：2013　价格：16元



GBASP便携包
编号：2024　价格：25元



SP防划防震套
编号：2057　价格：19元



PS2垂直座
编号：2068　价格：15元



特价促销

热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

最终幻想X-2光碟簿
编号：3014　价格：39元



●全不锈钢制，可放24张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

最终幻想X-2笔记本
编号：3047　价格：48元



●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

最终幻想X-2打火机
编号：3025　价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华。全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016　价格：36元



●《最终幻想》里的人气大型召唤兽毛绒玩具●40CM高，做工精细

多罗毛绒玩具
编号：5027　价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制

热门游戏动漫周边大集合！款款令你心动！限量发售，售完为止！

龙珠战士棋座十八件组
编号：4015　价格：129元



●塑胶材质，平均高约10cm，龙珠饭斯收藏必备

龙珠Q版人物水晶球球座十件组
编号：4228　价格：45元



●塑胶材质，平均高约6cm

火影忍者超大挂饰三件组
编号：4059　价格：30元



●塑胶材质，平均高约8cm，附透明包装

樱大战闹钟
编号：3036　价格：55元



●独有机械式响铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

小叮当存钱罐
编号：4172　价格：15元



●高约13cm，可存取硬币

名侦探柯南Q版玩偶A款
编号：4138　价格：25元



●高约13cm，头部可动

名侦探柯南Q版玩偶B款
编号：4149　价格：25元



●高约13cm，头部可动

名侦探柯南Q版玩偶C款
编号：4150　价格：25元



●高约13cm，头部可动

名侦探柯南Q版玩偶D款
编号：4161　价格：25元



●高约13cm，头部可动

海贼王Q版玩偶A款
编号：4105　价格：25元



●高约13cm，头部可动

海贼王Q版玩偶B款
编号：4116　价格：25元



●高约13cm，头部可动

海贼王Q版玩偶C款
编号：4127　价格：25元



●高约13cm，头部可动

海贼王香味衣形挂饰五件组
编号：4194　价格：39元



●带吸盘和香味●软胶材质

头文字D驾舱手机座
编号：4206　价格：19元



●高约13cm，银灰色可放手机及其它小物品

头文字D轮胎手机座
编号：4217　价格：19元



●高约9cm，可放手机或当笔筒使用

棋魂角色手机挂饰四件组
编号：4037　价格：19元



●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男，人物高约5cm

全职猎人手机挂饰五件组
编号：4026　价格：24元



●猎人主要角色：小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

魔女宅急便手机挂饰两件组
编号：4183　价格：19元



●出口日本原版，做工精巧

阿童木手机挂饰三件组
编号：4037　价格：29元



阿童木两款，小兰一款！

●出口日本原版，做工精巧

樱大战第三幕扭蛋六件组
编号：4240

市场价：~~200元~~
特价：139元



●以藤岛康介插画为原形制作的樱大战人物扭蛋六件组，人物平均高约11cm

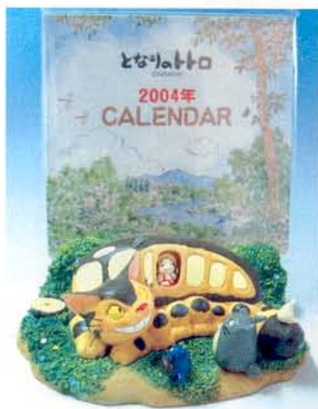
●日本原版，BANDAI出品

特价限量抢购中！

本期p　页有详细介绍

龙猫场景相架A款
编号：4071

市场价：~~150元~~
特价：99元



●出口日本原版，做工精致
●龙猫BUS场景附2004年历，高约18cm
●透明相框，可换上自己喜欢的相片

龙猫场景相架B款
编号：4082

市场价：~~150元~~
特价：99元



●出口日本原版，做工精致
●六月、小梅与龙猫场景附2004年历，高约18cm
●透明相框，可换上自己喜欢的相片

龙猫场景相架C款
编号：4083

市场价：~~150元~~
特价：99元

●出口日本原版，做工精致
●小梅追逐龙猫场景附2004年历，高约18cm
●透明相框，可换上自己喜欢的相片



VOL.29《电新》二月中下旬火热上市 电玩新势力 DVD GAME NEW POWER

势将革命进行到底，DVD计划第二话，绝对不许你错过！



■ 最终幻想XII
业界瞩目精彩新闻发布！



■ 战国无双
战国时代剑与斩的世界！



■ 合金装备 索利德～双蛇
精彩桥段全程奉送 ！



■ 装甲核心～连结
超酷CG公布！



■ 异度传说2～善恶之彼岸
捷足先登，抢先"视觉"报道！



■ 怪物猎人
CAPCOM最新网络游戏《怪物猎人》全程深入体验！



■ 辐射～钢铁兄弟会
核后的人类，黑色的幽默！



■ 武刃街
狂放热血，新版MV！



■ 死或生在线
目光！目光！美人再现，目光在线！



■ FFX-2国际版+最终任务
最新，最火暴，最养眼！想不想看？



《星云～回声之夜》
贝多芬"月光奏鸣曲"完美演绎！

《电新DVD》= DVD + CD = 9.8 惊爆价

革命仍在进行，进步还在继续，改版、改版、再改版！！！

秘技天地 Top Secret

保持秘技的及时性和实用性是摆在俺面前的最大障碍，而读者的关怀则是俺最大的动力！不知不觉桌上又堆起了许多来信，秘技是五花八门，从FC到PS2都有！这期我要把他们统统登出来！虽然有些秘技有点OUT OF DATE，但是考虑到读者迫切参与的心情，我就提炼精华，再拿出来与大家分享。当然，在这里还要感谢读者们对我的支持！

栏目主持 龙哥

最新最快最强 菜鸟秘技&无赖金手指



格斗之王2002

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:6

※选用95草雉京

方法very简单！输入上、下、右、左、下、上、左、右，就行了！绝对怀念！一身黑衣，面无表情！一出手就是“我打!我打!”。让我不由想起一则广告“关键时刻,怎能……”

新疆　王健

龙哥：王健！亏你住在“教育路”！你的信封和内容里把星尘的“尘”都写成了“尖”！为这，星尘哭了一天！风林用鸡腿才把他劝住！还有！你的字迹太潦草！！俺很多不认识！至于97和99的秘技实在是家喻户晓，先不登了！罚你下次寄十条最新秘技，用正楷书写！！





索尼克大冒险2

●游戏推荐度:9 ●秘技实用度:7

※隐藏关卡

只要将故事模式里的“英雄阵营”和“暗黑阵营”全部破关后,就会在中间出现“LAST”的隐藏关卡，这是游戏的最终关，难度超高!

※游戏角色的隐藏服装

在“STAGE SELECT”模式里，将每一个角色的每一关的5个游戏模式全部达成后，即可得到该角色的隐藏服装，用于“2P对战”模式，很有意思。

※隐藏怀旧模式

当玩家可将该游戏里的所有SONIC纹章全



得到手后（共180枚），就会在“STAGE SELECT”里的下方多出一个“？”关卡，进入后发现竟然是SONIC一代的第一关，而且是3D的，很过瘾！

广西　陈健荣

龙哥：索尼克是很多人的最爱，可惜我一个也没通关。大概是对速度型游戏不太擅长。DC已经离我们远去了，但是我相信现在这款游戏还是有很多人在玩的，终归买得起NGC的玩家还是少数。其实管它呢！玩自己的，让别人说去吧！



黄金太阳

●游戏推荐度:10 ●秘技实用度:6

※隐藏道具

到达比利比诺之镇（ビリビノの町）的马克依（マッコイ）宫殿，与国王和士兵对话后发生剧情。出镇向东走，经过神树的路障（バリクド），在它的左边空地上，用搜索键A进行调查，这样玩家会得到一件超级隐藏道具。

湖南　刘毅斌

龙哥:《黄金太阳》我已经通关三遍了。的确好玩!刘毅斌啊!你总得告诉大家那是个什么样的“超级隐藏道具”吧!我真不知那个道具是否值得我再去玩第四遍!汗!2代更为经典,有秘技吗?





名将

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:9

※超级无赖必杀

遇敌时，同时按住L1、R1和△键，不管什么敌人都能一击必杀，BOSS也一样！可谓童叟无欺之绝佳秘技！　北京　杨国栋

龙哥：现在还有相当多的人在玩PS，而这些人在我看来是真正忠实于游戏的饭斯。由于现在关于PS2的报导频繁，于是这批玩家总抱怨PS相关的秘技太少，这条算是给大家一个交代。以后我们还会尽力寻找更多的秘技,以满足饭斯们的需要。



忍者龙剑传3

●游戏推荐度:10 ●秘技实用度:10

※超级秘技

在游戏中,先按暂停键,然后同时按住↑和暂停,就会加血、加人。8个哦!!

北京　杨国栋



龙哥：不愧是清华学子！务实！坦诚！你的打印稿十分养眼，对于高度近视外加看信过多的我，眼前为之一亮。有鉴于此，你的骨灰级秘技，我誓死也要刊登！其实现在用模拟器玩FC的人也挺多,你的秘技我给你打满分！（不过俺试了这条秘技，美版的不行！难道是日版专用？）



死或生沙滩排球

●游戏推荐度:9 ●秘技实用度:7

※增加音乐厅CD音乐方法

首先把自己喜欢的CD音乐复制到XBOX上，然后将游戏光盘放入，接下来在音乐厅里就会增加你复制的音乐。试想一边玩着沙滩排球欣赏着漂亮的美眉，一边听着自己喜欢的音乐！！就一个字：爽！！

辽宁　张志强

龙哥：有关这款游戏的秘技大多都是儿童不宜，张同志为我们树立了正派的榜样！向您致敬！！另外说一句，咱俩都喜欢李玟，其他的也差不多！果然是同志！！再次致敬！！



GBA SD高达G世纪A

●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：6

※F91出现方法

高达F91，众所周知是一家实力强且不可多得的机体，而它的出现方法是把游戏通关，在讨伐任务地形L3コロニー时先索敌三次，到第4次索敌开始时就会出现在地图左上方，此时可去擒获。不过他发动“分身”的几率还挺高的！要捕获它就要花点耐心了！！

广东　陈海彬

龙哥：烦啊！！我最怕捕捉了！没耐心！主要是游戏太多了！

PS2 天诛3

●游戏推荐度：8 ●秘技实用度：9

※增加道具

在忍具选择画面按住 R2+L2后，输入 □、□、□、↑、←、↓、→

※恢复体力

在游戏中按暂停输入 ↑、↓、→、←、□、□、□

※开启全部角色

在标题画面输入 L1、R2、L2、R1、→、←、L3、R3

※开启所有道具

在忍具选择画面按住 R1+L1，输入 ↑、□、□、←、□、□、↓、□、□、→、□、□



※开启所有配置

在选择任务画面输入 R3、L3、R2、L2、R1、L1

※开启所有任务

在选择任务画面输入 L1、R1、L2、R2、→、□、L3、R3

※开启特别关卡(恶搞关卡^^"

在标题画面输入 L1、↑、R1、↓、L2、→、R2、←

龙哥：天诛这一系列属于既不火爆又不清冷的类型。我很喜欢，就是玩不好，总认为光明磊落的战斗胜过暗杀。大概是玩街霸太多了！

PS2 最终幻想X-2

●游戏推荐度：10 ●秘技实用度：7

※隐藏小要素

在游戏爆机一次后，在二周目的游戏里，打最终boss是尤娜被打至濒死时，让她换装为歌姬，然后在帮其加满血，再打倒boss(之前的游戏中尤娜不能被打至濒死状态，剧情除外)，看完结局后会出现DRESS MODE，里面有在02年米兰春夏时装展示会上的1-20号服装可供三位主角随意选用．在新游戏的片头动画里，尤娜穿着BIKINI唱歌的隐藏动画(太美了)，在三周目的游戏中会多出一套精美的BIKINI．用上述方法，改穿BIKINI过关，会出现隐藏搞笑结局，更会出现T-STAGE MODE．里面可以让所有登场角色随意穿着上述服装，可按L1、R1左右旋转，L2、R2拉近拉远焦距，台下会有5位观众给予评分．



龙哥：经典！不多说了！玩吧您呐！

PS2 风之克罗诺亚2

●游戏推荐度：8 ●秘技实用度：5

※另一种OPENING

在游戏的OPENING里，玩家可以自由其进行方式，方法是在演放OPENING时，《按紧L1和R1》或《按紧L2和R2》，那么就可以令OPENING变成另一方式来进行。

※神秘礼物

进行游戏时，相信玩者也曾得到一些奇怪的公仔（モメットドール），原来只是取得全部（16个）公仔的话，那么再到《テメットハス》里，就可以令一些隐藏物品出现。



PS2 VR战士4

●游戏推荐度：9 ●秘技实用度：6

※壁纸变更

大家有没有觉得菜单的背景一直没变化，很单调呢？其实是有办法变的。

※方法是

OPTIONS→SETTINGS→GAME进入DIFFICULTY选择画面按R1或者L1就可以变壁纸了，记得按后稍等，因为要读盘，种类不少啊。

龙哥：对比铁拳4，这款游戏的确还是强一些！虽然我是铁拳迷，但是人家强我还得承认不是！这条秘技没什么通关帮助，助兴罢了。

PS2 灵魂能力2

●游戏推荐度：9 ●GF实用度：8

※必须码

EC841358 143155E4

※1P体力不减

1CAC9E44 D566E7A5

1CAC9E54 D566E7A5

※2P体力为0

1CA9ACC4 1456E7A5

1CA9ACD4 1456E7A5

※Weapon Master模式金钱无限

1CD43914 17E9C729

龙哥：华丽的游戏！百玩不厌的兵器格斗！想当初玩ps版的第一代时的激动，至今犹存！为什么侍魂不考虑在ps2上做一代立体的呢？



龙哥：来信署名“莫然”的读者，在信封开头用黑笔写道“金手指要少！最少！”。说实话，我作为栏目主持何尝不想满足每个人的愿望呢？可是如果少登金手指，那么买了金手指的玩家又该骂我了！哎！难做啊！还是理解万岁吧！我尽量做到不偏向便是了！

「N64」优秀游戏恶补进阶班 第3期

i堂Q 神游机 大攻略



塞尔达传说·时光之笛



时光之笛发售已有一段时间，大家也烧来玩过了吧，是不是觉得很震撼呢？完美的系统，出色的操作感，舒服到极致的运镜，仿佛真正的世界就在你面前一般。本文将抛开攻略，把时光之笛在通关之外的一些要素进行讲解， 希望大家能喜欢。为了方便，使用了模拟器的截图，望大家能够原谅，有任何不明白的地方可联络stefanzhao@hotmail.com。

本文大体分为以下几部分:

1：36颗心之碎片的收集
2：100个金蜘蛛骷髅碎片的收集
3：时之笛的所有面具
4：全部6处大精灵泉的位置及作用
5：全部小精灵泉的位置
6：时之笛最强剑的获得
7：所有武器升级一览
8：在过关时最容易遇到的问题
9：总结

Check 1 36颗心之碎片的收集

赛尔达系列似乎一向都是以20颗心作为体力的满值，时之笛自然不例外，游戏一开始林可就拥有3颗心，而想要增加心数的上限，就只能靠取得“心之容器”来提升，每取得一个“心之容器”，新的上限就会提升一颗心。每打败一个迷宫的boss可以获得一个心之容器，每收集四个心之碎片也会组成一个心之容器。除了一开始的3颗心+8个迷宫boss获得的8个心=11个心，还需要4*9=36颗心之碎片，而这36颗心之碎片分布在海拉尔世界的各处，全部收集到真的不是一件很容易的事情。

●以下就是36颗心之碎片所在的位置大揭秘

共计以下17处地点可以取得心之碎片（后面的数字即为可取得的碎片数量）

1,hyrule_field……2
2,lost_woods……2
3,hyrule_market……3
4,lon_lon_ranch……1
5,kakariko_village……4
6,kakariko_graveyard……4
7,death_mountain_trail……1
8,goron_city……1
9,death_mountain_crater……2
10,zora's_river……4
11,zora's_domain……1
12,zora's_fountain……2
13,lake_hylia……3
14,gerudo_valley……2
15,gerudo_fortress……2
16,ice_cavern……1
17,desert_colossus……1

（共计36颗心之碎片）

地点 01 hyrule_field，在广阔的平原上可以取得2个心之碎片。





第一个：在海拉尔湖的入口处的栅栏中心地带，放置一个炸弹，会炸出一个地洞来，跳进去，和里面的迪古商人花10元钱买一个心之碎片。条件：童年、炸弹、10元钱。

第二个：成年后来到城堡的西侧，这里有一片树林，一条河把他们隔为两个部分，靠近农场的一部分就只有一颗孤零零的树，在这棵树下放置炸弹，就会炸出一个地洞来，跳进去穿上铁鞋走到水的底部就可以取得这个心之碎片。条件：成年、炸弹、铁鞋。

地点 02 lost_woods，迷失的森林里有2个心之碎片。





第一个：进入迷失的森林后马上往左拐，进入到一个有两个树桩的空间，高的树桩上有一个吹笛子的小怪物，让林克跳上比较矮的树桩，然后吹奏莎拉之歌（saria's_song），然后小怪物就会给你一颗心之碎片，详情如图。限制条件：童年，取得笛子之后并且学会莎拉之歌。

第二个：这个比较难，当进入迷失的森林后马上往右拐，会来到林克正对面有一棵树，树上有一个靶子的空间，并且树是在一个坑里的，顺着梯子下去会看到右侧有两个树桩，还是跳上比较矮的树桩，这时会有两个和取得刚才所说的第一个心之碎片的时候看到的一样的拿着笛子的小怪物，他们会要求你跟随他们吹笛子，那么好，跟着他们吹就可以了，一定不能吹错，要吹3次，然后他们就会给你一个心之碎片。呼呼，好累。条件：童年、笛子。

地点 03 市场里有3个心之碎片

第一个：首先你要在黑夜的时候来到市场，如果是白天的话，你就吹太阳之歌（sun's_song）把时间调整为黑夜。进入市场后会发现有很多狗，你靠近它们的话，它们就会跟着你跑，你要把靠近的小白狗带到市场靠近城门的里面，的一间屋子里到了屋子里面再和屋子里的胖女人说话，作为找回狗的奖赏，胖女人会给你一颗心之碎片作为回报。条件：童年、无需道具、时间必须是黑天。





第二个：白天的时候来到市场里面可以玩炸弹小游戏的地方，花30元玩一次，如果你幸运的话，你就会得到心之碎片作为顺利通过小游戏的奖品，如果失败的话你就接着玩，多赢几次就会又轮到心之碎片作为奖品。条件：童年、至少30元钱、时间必须是白天。



第三个：在夜晚来到这里，进入图一中所示的房间，玩猜宝箱的游戏，每个房间里面有2个宝箱，其中一个里面是有钥匙的，只要拿到这个钥匙才能进入下一个房间，而心之碎片就在最后一个房间，凭运气的话很难通过这个游戏，但是只要戴上真实之镜就可以看到宝箱里面的东西，这样的话，一次就能够到达最后的房间，取得心之碎片。条件：童年、10元钱、真实之镜、时间必须是黑夜。

地点 04 lon_lon_ranch，在lon lon ranch这里只有一个心之碎片





第一个：首先你来到图中所示的位置，看到那个高塔下面的小门，然后进去，把箱子拉成图中所示的格局，然后爬进红圈所示位置的小洞就可以拿到农场里惟一的心之碎片。条件：童年、不需要任何道具、没有时间的限制。

地点 05 kakariko_village里面有4颗心之碎片

第一个：从山顶的大精灵那里出来后，会见图中的猫头鹰，和它对话，对完话搭它的便车来到村子里，你会发现你处于图中的房顶上，从房顶的标记处下去，进到屋子里面，就可以发





现这个心之碎片。条件：童年、不需要道具、也没有时间限制。

第二个：在你还处于童年的时候，你就会发现在风车屋子里面有一个心之碎片，但是你够不到，等你长大以后，你首先会来村子里的墓地和守墓人赛跑然后取得锁链钩，取得锁链钩后你继续往前走，就会发现自己来到了风车里，而心之碎片也是垂手可得了，利用风车的旋转部分，即可使自己拿到心之碎片。条件：无限制。





第三个：这个很简单，取得50个金蜘蛛的遗骸以后即可以到被诅咒的人家屋子里去领取这个心之碎片作为奖赏。条件：取得５０个金蜘蛛的遗骸。

第四个：在取得上述第二个心之碎片之后，从风车屋里出来之后，你会发现面前有一个栅栏，尽量从栅栏的右边爬上去，再用锁链钩对准图中所示的位置使自己上到那个房屋的屋顶，再和屋顶上的人对话即可取得心之碎片。条件：成年、锁链钩（长短均可）。

地点 06 墓地_kakariko_graveyard共有4颗心之碎片





第一颗：学会太阳之歌（sun's_song）后，先使时间处于夜晚，然后拉动图中所示的墓碑，会有一个地洞显现出来，跳进去杀死里面的木乃伊，再吹一遍太阳之歌（sun's_song），使时间变为白天，隐藏的装有心之碎片的宝箱就会出现。条件：童年、习得太阳之歌（sun's_song）后。

第二颗：小的时候在图中的位置上种一个种子，这样，当林克变为成年人的时候，就会在这个软土的位置上发现原来的小苗已经长大了，踏在上面，长大后的叶子会把林克带到位置2的高处，再撞碎木箱即可取得心之碎片。条件：小的时候在图中的软土里面种下种子。

第三颗：小的时候，在18:00－20:00之间的时段内来到_kakariko_graveyard，你会看到守墓人沿着墓地中央的环形路线在一小步一小步的挪，你去和他对话，他会告诉你你付10元钱他就可以帮你挖一下地面，并告诉你可能会挖出来好东西，于是你答应他，并指引他挖那些土路的部分，记住不能挖砖路，在砖路上是不会挖出东西来的，一定要每一个土路区域都要试一下，因为心之碎片的位置是不固定的，只要有恒心，在一圈之内绝对能挖出心之碎片来。至于如何掌握时间，其实很简单，只要你在太阳刚刚落山的时候进入_kakariko_village就可以了。限制条件：至少１０元钱，但是最好准备２００元以上再来，因为心之碎片的位置不是固定的，每个软土部分都要试一下。



第四颗：在取得锁链钩以后，再次进行和守墓人的赛跑，取胜后即可获得心之碎片。和守墓人赛跑的地点如图中红色标记所示，拉开墓碑即可进入。没有限制条件。

地点07 death_mountain_trail，登山道。可以取得1颗心之碎片

第一个：小的时候在取得火之圣石的迷宫门口的软土里面种植一个种子，然后等到成年之后就可以取得心之碎片。

地点08 goron_city只有1个心之碎片

第一个：这里只有惟一的一个心之碎片，具体拿法是：当你在最底层长老门前吹奏塞尔达之歌后，门会打开，进去，在长老面前吹奏“莎拉之歌”，长老会很高兴，他会给你一个可以拿起炸弹花的手镯，得到手镯后，你就利用这间屋子里面的火炬把木棒引燃，然后赶紧出门来到门外巨大花瓶的那个空间，把最底层的4个熄灭的火台引燃，然后那个巨大的花瓶就会开始旋转，这时，你来到二层，举起附近的炸弹花，然后把炸弹花扔进旋转的巨大花瓶，多扔几次，绝对可以炸出来一个心之碎片。无限制条件。

地点09 death_mountain_crater，在火山口可以取得2个心之碎片。

第一个：站在火山口中央的火之纹章的平台上就可以看到这个心之碎片，取得的方法有三种：1：搭乘叶子可以到达。2：从短桥绕道过去再从上方的悬崖边上爬下来。3：从登山道来到火山口，一进来就是这颗心之碎片的上方的区域，从悬崖的边上爬下去就可以拿到。无限制条件。

第二个：首先要在童年的时候吹奏bolero_of_fire来到这里，在中央





地带的软土里种植种子。这样的话，成年之后来到这里就会发现长成后的叶子，搭乘叶子来到一个冒烟的小山包上，也就是地图左侧的山包上，就可以发现这个心之碎片。限制条件：童年的时候在软土里种植种子。

地点10 zora's_river，此处共计4个心之碎片

第一个：首先你要取得最开始处看到的鸡，举着它一直来到图中所示的位置，按照箭头所指的方向和地点跳过去，跳过去就可以把鸡扔了，然后会在尽头看到一个梯子，爬上去，会看到





另外一只鸡，举起它，按照图中的顺序“滑翔”过去就可以到达有心之碎片的平台。无限制条件。

第二个：还是要取得最开始处的鸡，要一直把这只鸡带到河源头的瀑布处，就可以看到心之碎片了，太好拿了，不是吗？无限制条件。

第三个：学会菜单曲谱里面的上一行全部5首曲子后即可来拿这个和第四个心之碎片。来到图中所示的有一截树枝横在水中的部分，这时会有小精灵提示你应该站到树枝上的平台上，站上去，会发现水里有一只青蛙在看你，这时拿出笛子，会一下子跳出来5只青蛙，你吹奏相应的曲子就会使相应的青蛙变大，当你吹奏“风暴之歌”的时候，你就会得到心之碎片作为奖励。但是不要就此停止，一定要坚持把5首曲子全部吹奏完闭，使所有的5只青蛙都变大，为下一个心之碎片的取得做好准备。限





制条件：学会风暴之歌。

第四个：还是刚才取得第三颗心之碎片的地点，当你把5首曲子全部吹奏完使所有的青蛙都变大之后，再度拿出笛子，青蛙就会让你玩捉虫游戏，注意青蛙头顶的蝴蝶，蝴蝶停留在哪只青蛙的头顶，就按与青蛙相对应的键来吹奏笛子。顺序是：“A、左、右、下、左、右、下、A、下、A、下、右、下、左、A。”吹完即可获得心的碎片作为奖励。一定要快，慢了的话蝴蝶就会飞走，还得重新再来。限制条件：学会菜单里面曲谱栏上一行全部五首曲子。

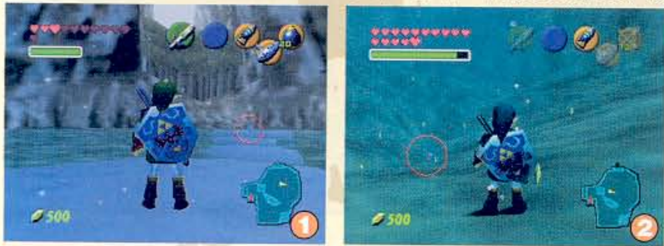
地点11 zora' s domain只有1个心之碎片

第一个：首先你要来到zora王的房间，你用木棒从他的房间里的火炬引火，把二层的熄灭的火炬点燃，然后一路向下向左把所有的火炬全部点燃，最后把瀑布里面的火炬点燃，一定要快，否则先前点燃的火炬会熄灭，心之碎片就位于瀑布后面的宝箱里。限制

条件：木棒。

地点 12 在佐拉之泉有2个心之碎片

第一个：成年的时候来到这里，会发现大鲸鱼不见了，取而代之的是一些浮冰，在冰块上跳跃后，走到图中的位置即可取得心之碎片，这个太简单了。条件：成年，不需要任何道具，时



间没有限制。

第二个：这个心的碎片之取得方法也很简单，当你从冰洞内取得铁鞋后，来到这里，穿上铁鞋再沉到湖底就可以看到心之碎片。条件：成年、铁鞋、没有时间限制。

地点 13 在海拉尔湖的区域可以取得3个心之碎片

第一个：在小的时候，来到湖边的钓鱼场，钓到一条（美版10磅，日版50厘米）以上的鱼就可以找老板换一颗心的碎片。条件：童年、至少20元钱、时间不限、白天黑夜均可。



第二个：成年的时候骑马来到湖畔，在实验室附近搭乘小时候种下的种子长成的（叶子，红色标志1）或者吹奏稻草人之歌（稻草人会出现在位置2的地方），来到实验室的屋顶，再爬梯子上到顶端即可取得。条件：成年、稻草人之歌或者叶子。无时间的限制。

第三个：成年后学会稻草人之歌后来到湖的西侧的钓鱼场，这个时候湖是干枯掉的，所以上不去，但是只要你站在图中的小精灵变为绿色的



位置吹奏稻草人之歌，刚才小精灵所处的位置就会出现稻草人，这样你就能够进入钓鱼场了，在钓鱼场里面钓一条20磅以上的大鱼，即可获得老板的金鳞片作为奖励，金鳞片的作用是使你的潜水时间增加，然后来到湖边的实验室，跟里面的人对话后，跳入房间里面的水池，一直潜到底，会有效果音出现，再回到岸上和刚才的那个人对话就可以取得心之碎片（麻烦吧^_^）。

地点 14 盗贼山谷的瀑布

第一个：进入到这里后，找到鸡后把它举起来，然后来到桥上，举着鸡滑翔到大瀑布后面，总之尽量往大瀑布上面，后面飞就可以了，然后你会看到一个梯子，爬到顶后进入小洞，里



面就是一个心之碎片。无限制条件。

第二个：进入到这里后，找到鸡后把它举起来，然后来到桥上，其实就是上桥之后向左转，你会看见一个木箱在远处的平台上，举着鸡即可滑翔到那个平台上，撞碎木箱即可取得心之碎片。当然，你也可以从岸上跳过去，那样似乎更保险。条件：童年、鸡、时间没有限制。

地点 15 盗贼的迷宫，在这里可以取得2个心之碎。

第一个：从牢房里用锁链钩射木板来到窗口后，跳到第二层，然后进入二层的入口，一路到达牢房的屋顶，就可以在屋顶的边缘用



锁链钩射宝箱，把自己拉到宝箱处，心之碎片就在宝箱里。无限制条件。

第二个：在图中琐事的地点，玩骑马射箭的游戏，并且取得1000分以上的成绩，就会获得心之碎片。限制条件：20元钱。

地点 16 冰洞，在这里只有一个心之碎片可以取得

第一个：来到地图中所示的房间即可取得这个心之碎片，具体位置是从大旋转扇叶的屋子进入东侧的洞口。拿一瓶蓝火把心之碎片



外面的冰融化即可。

地点 17 巨大的邪神像，这里可以取得1个心之碎片

第一个：童年的时候一定要在魂之神殿门口附近的软土里面种下种子，等成年之后来到这里，搭乘长成的叶子来到魂之神殿门口的横梁上方即可拿到这颗心之碎片。条件：成年、叶子。



至此，时光之笛26个心之碎片全部收集完毕，下一步我们即将踏上收集全部100个黄金骷髅头的漫漫征程。

■特约作者/北京狗狗

绯茶子的DONKEY KONGA 大金刚手鼓体验记

「ドンキーコンガ」™

原作：绯茶子

某天，绯茶金刚正在DK岛的沙滩上散步……



突然发现了一个不可思议的木桶。





“这里边都装了些什么呢？蛋糕？还是丸子串？”……正这么想着时，金刚们也来到了海边。

“这个东西叫做‘金刚鼓’，是DK岛从远古流传下来的不可思议的乐器！”“让我们来教你怎么玩吧！”说着，大金刚他们开始拍了起来。



看到他们的演奏，绯茶金刚心想“哼，要是我的话，一定会玩儿的更好！”



浮想联翩！



“哎呀，到了那时候再开一个个人演奏会，说不定我还会成为DK岛上的超级明星呢～”

于是，绯茶金刚赶紧向知识渊博的长老拜师学艺。“请您无论如何要收下我这个徒弟！”“嗯，不过修行可是非常严格的哦。”“没问题，弟子已经准备好了！”



艰苦的修行就这样开始了。那么，绯茶金刚到底能不能成为超级明星呢……？









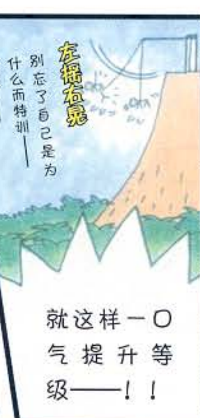






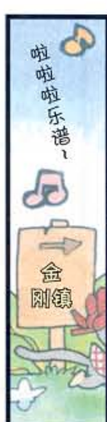










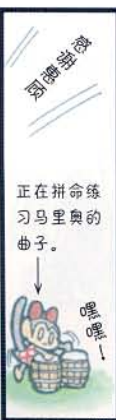






上图中为《爱之歌》、《风之啦啦啦》等





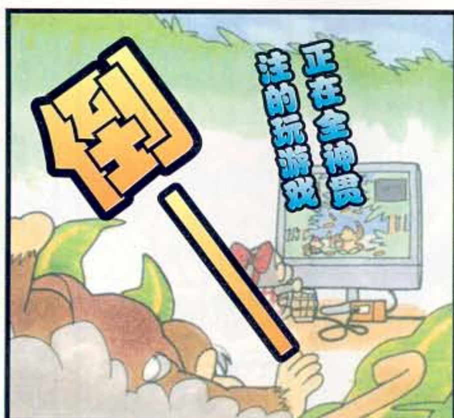






上图中为《皮克敏》、《超级马里奥主题曲》等











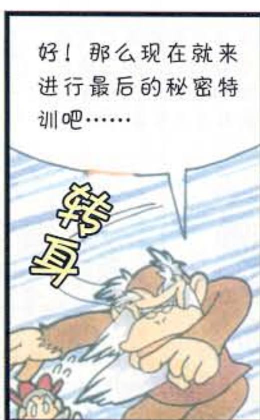








右图中为《葫芦岛》、《SHAKE》、《超级马里奥主题曲》等














POW音符出现啦！
唰


POW


啊
POW

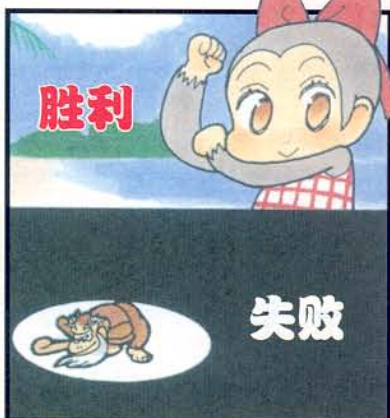

现在开始才是最大的挑战！只要得到GOOD的话，就可以让对手变成0分哦！
唔，OK只有1/10啊……
哈哈哈，你还差得远呢
哇——啊，我不想输啊！
1337 PTS
0 PTS


STOP!
唰
下面是SLOT!只要打出3个GOOD就能得到1万分!!


我决不能就这样输了！看来只好使出最后的手段了！


师傅！！
我爱你~！！
深情的双眼
哼……轻而易举嘛！
倒
叭嗒


铃
咔嚓
咔嚓
凑齐三个马里奥


胜利
失败


——我已经没有什么可以教你了！你走吧！！向着演奏会出发吧！
啊，还有……
师傅——你的大恩大德我永生不忘！


我也爱你哦……
滑倒


谢谢您，师傅……
绯茶金刚从现在开始就要成为超级明星了！！！
哇
哇
哇
绯茶金刚！
绯茶金刚！


今天，大家能来给我捧场，实……在是太感谢了！！
下面，就请大家欣赏我的倾情演奏吧——
第一次绯茶金刚演奏会
哇
哇
哇


那么，我就开始……嗯？


啊！音符怎么没有了？
为……为什么?!
咕噜
咕噜
咕噜
咕噜
为什么变成冷酷模式啦！？


失败
沉重的打击


师傅!你太过分了！怎么能随便选择冷酷模式呢！！
你这个笨蛋！难道特训以后连这点难度都应付不了吗!?


完了……我的超级明星之路已经彻底完了。
抽泣
抽泣
呜呜呜
不要哭，绯茶金刚！


你千万不要放弃，一定要加油啊！
是啊，我们大家一起来拍手鼓，打起精神来吧！
感动
大金刚——
迪迪——


……好棒，这才是真正的音乐啊！
大家一起来演奏感觉更好玩了。


今后，绯茶子也会继续努力地玩游戏、画漫画！
大家也要继续支持我哦！
胜利

DOLPHIN GAME 海豚電玩 DOLPHIN GAME

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商广州批发热线：020-81010316 邮箱：pifa@marsgame.com
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速，专业的服务定能让你满意。
邮购汇款地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱　肖忠发(收)　邮编：610051

Www.marsgame.com

门市部地址：成都市百脑汇9楼599　电话：028-85433602

邮购价：VCD：3.8元/张，DVD8元/张，音乐CD：7.5元/张。
会员价：VCD：3元/张，DVD7元/张，音乐CD：6元/张。
购碟邮费10元(无论多少，不限品种)
邮购查询热线：028-83414399、83172077、89010603
传真号码：028-83172077　投诉电话：028-88069212
购物咨询及查询专用邮箱：service@marsgame.com
投诉邮箱：tousu@marsgame.com
邮购赠品：邮购金额达80元，精美赠品一个。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。VCD：3.8元/张(DVD8元/张)，持卡会员价VCD：3元/张（DVD7元/张）。继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分。价格、邮费不变，邮费10元/次，无论多少。购买时请注明商品类型，购买DVD请在编号前加"D"。

一次性购买190元产品[不含邮费]，即可获得精美邮购会员卡一张，终身有效！

节目编号及名称	VCD	DVD
002-1梦幻妖女	12	3
005-2男儿当入樯	4	1
010-1JOJO冒险(第一卷)	3	2
014-1高达W-尽华尔兹	2	1
014-10高达F91	2	1
014-11高达逆袭夏亚	2	1
014-13高达0079TV	16	5
014-15倒A高达	25	6
014-17V高达	17	8
014-2G高达	17	5
014-20高达0083(剧)	2	1
014-3W高达	17	5
014-30倒A高达(OVA)	6	2
014-31SEED高达（完结）	29	13
014-32高达剧场3部作/特别版	6	2
014-4高达08MS小队	6	3
014-5高达0080	3	2
014-6高达0083	6	2
014-7Z高达	17	6
014-8ZZ高达	16	8
014-9X高达	17	5
017-1不可思游戏(TV)	19	6
017-2不可思议游戏(剧场版)	2	1
017-3不可思议游戏延续篇	6	2
017-4不可思议游戏永光传	4	1
025饿狼传说	4	1
029-1橙露(剧场版)	2	1
029-2橙露(TV)	24	6
029-3橙露(OVA)	4	1
032暗黑破坏神	3	1
035天空之城	2	1
037-1怪医秦博士千禧版	2	1
038DNA2	5	3
052-5城市猎人一便衣女警	2	1
052-8城市猎人(TV)	62	20
058-3樱花大战(TV)	25	4
058-5樱花大战写真集	2	1
058-7樱花大战引退纪念版	2	1
058-8樱花大战巴黎篇	1	1
062-1幽游白书(剧场版)	2	2
062-2幽游白书(TV)	38	12
062-7幽游白书一黑暗武术之章	2	1
063电影少女	3	2
069-1X战记(剧)	2	1
069-2X战记(TV)	21	4
074梦幻街少女	2	1
076-1真孔雀王	2	1
076-2孔雀王	3	1
079-2天地无用一魉皇鬼	9	3
079-4新天地无用(TV)	9	4
079-5天地无用遥远的思念	2	1
082-1超时空要塞可有记得爱	2	1
082-10超时空7(第一部)	13	6
082-11超时空要塞7(第二部)	11	5
082-2超时空要塞(加强版)	4	1
082-3超时空要塞II	3	2
082-4超时空要塞(TV)	12	5
082-14超时空要塞ZERO	2	3
082-7超时空要塞歌集	1	1
089-3龙珠ZOVA大全集	13	4
089-5龙珠一热血热斗	1	1
089-6龙珠一神龙传说	1	1
089-7龙珠TV	59	22
093龙猫	2	1
099百变狸猫	2	1
103圣传	2	1
105-1我的爱神	3	1
105-2我的爱神Q版	6	2
106风之谷	2	1
107三只眼	7	2
109魔法提琴手	9	1
110魔女宅急便	2	1
111-2秀逗魔道士(OVA)卷一	2	2
111-3秀逗魔道士(TV)第三部	9	3
111-4秀逗魔道士(TV)第二部	13	3
111-5秀逗魔道士(TV)第一部	9	3
115-1相聚一刻(TV)	15	12
118-1新世纪福音战(TV)	13	4
118-2新世纪福音战(剧场版)	4	1
121超魔神英雄传	25	8
123-15浪客剑心星霜篇	2	1
123-2浪客剑心(TV)	40	12
123-3浪客剑心天空镇魂歌	2	1
123-4浪客剑心追忆篇	4	1
131-1罗德岛战记吟游诗人记	6	3
131-2罗德岛战记英雄骑士	9	3
148-1攻壳机动队(剧场版)	2	1
148-3攻壳机动队(TV)	6	7
154-2天空战记(TV)	19	6
158-1北斗之拳(剧)	2	1
158-2北斗之拳(TV)	76	20
160强殖装甲	3	2
162-2宠物小精灵逆袭	2	1
162-3宠物小精灵爆诞	2	1
162-7宠物小精灵结晶塔	1	1
162-8宠物小精灵口袋宠物小精灵(剧场版)	1	1
162-9宠物小精灵皮卡丘探险队	1	1
162-13宠物小精灵水都守护神	0	1
188-1银河英雄传说新战争的序曲	2	1
195-1魔法骑士(TV)	18	6
195-2魔法骑士(剧场版)	2	1
209-1吸血姬美夕(TV)	9	3
209-2吸血姬美夕(剧场版)	2	1
223猫眼	32	8
225-1宇宙骑士(TV)	16	5
225-2宇宙骑士II	3	1
245幽灵公主	2	1
246-1纯情房东俏房客(TV)	9	3
246-2纯情房东俏房客(剧场版)	2	1
246-5纯情房东俏房客特别版	3	2
300快餐店之恋	3	1
301机甲兵团	16	8
306海岸物语	2	1
308战斗妖精风	2	2
310火影忍者	28	12
311推理之绊	12	4
312美女讨伐二人组	9	2
315闪灵二人组	15	10
316返乡战士	2	3
319花羽联盟	6	3
320玩戏	1	3
321完美的恋情	5	2
331迷糊天使	13	4
333魔法使的注意事项	4	3
334超能力者	1	1
335战奇谭	7	2
336七华 6/17	2	3
337狼雨	7	3
338黄家特工L/R	4	2
343陆上自卫队	6	3
347I S	1	1
348废弃公主	2	2
349侦探学园Q	2	1
350最后的放逐者	13	2
352宇宙星路	3	2
353E'S超能力	3	3
354魔侦探洛奇	4	6
355成惠的世界	2	1
356篮球男孩	10	3
357天使怪盗	13	5
359鬼切丸	2	2
365频果核战	1	1
366女恶魔人诞生篇	1	1
368骇客帝国	3	2
400黄金卡修	2	8
500-1圣斗士星矢剧场版全集	1	1
500-4圣斗士海皇篇	5	3
500-5圣斗士黄金十二宫(TV)	25	8
500-7圣斗士北欧篇	9	5
500-9圣斗士星矢一冥界篇	7	2
505-2金田一歌剧院	2	1
505-6金田一少年杀戮错碧岛	2	1
505-8金田一七赖美雪之杀人事件	1	1
506岁月童话	2	1
516千年女优	2	1
525听到涛声	1	1
526-5太空战士10CG	2	2
526-7太空战士X-2	2	1
527青之六号	4	1
528五星物语	1	1
531再见萤火虫	2	1
535援男援女的故事	13	3
539冒险少女拉汀亚(TV)	13	5
552-1海贼王(电影版)	1	1
552-2海贼王	64	27
552-5海贼王剧场版	1	1
552-7海贼王守卫最后的大舞台	0	1
553魔装机神	12	4
556光明战士一阿基拉	2	1
558-4街霸ZERO	4	1
559-1棒球英豪一大学物语	2	1
559-3棒球英豪(TV)	50	16
559-4安达充H2外传	21	6
559-5风之速	2	1
562-1福星小子圣水奇缘	2	1
562-2福星小子爱星之恋	2	6
566激情的恋爱	7	3
569铃声LAIN	5	4
572-1地狱先生神眉	1	1
573-116柯南情人节的真相	2	1
573-117柯南犯罪的遗物	1	1
573-118柯南-震动警视厅的12000000人质事件	2	1
573-142柯南迷宫的十字路口	2	1
573-18柯南瞳孔中的暗杀者	2	1
573-2柯南引爆摩天楼	2	1
573-25柯南对怪盗基德(工藤新一)	2	1
573-27柯南通向天国的倒计时	2	1
573-28柯南特别版一人鱼失踪记	1	1
573-29柯南暗黑组织之杀机	2	1
573-30柯南二十年后的杀机	2	1
573-4柯南14番目	2	1
573-5柯南(TV)	14	3
573-6柯南世纪末魔术师	2	1
573-70柯南充满谎言的委托人	2	1
573-92柯南汉姆.贝克街上的亡灵	2	1
575-1星界之纹章	7	3
575-2星界之战旗	5	3
575-3星界之断章	1	1
575-5星界之战旗II	5	2
575-6星界之纹章特别版	2	1
584-1机动战舰TV版	9	3
584-2机动战舰剧场版	2	1
588火魅子传	6	3
593-1GTO(麻辣教师)动画版	25	5
595剑风传奇(烙印战士)	13	4
600青空少女队	2	2
601菜菜子解体诊书	6	2
603烈火之炎	14	6
604青涩宝贝	12	2
605枪神	13	6
610-1魔法阵都市TV	9	6
616飞越巅峰	3	1
618七都市物语	1	1
619-2逮捕令剧	2	1
619-3新逮捕令TV	13	6
621-1兽兵卫	2	1
621-2兽兵卫忍风帖一龙宝玉篇	4	2
623六神合体	2	6
626-1白色猎人	9	3
626-2白色十字架	2	1
626-3新白色猎人	6	2
628记忆(大友克洋)	2	1
635-3头文字D(剧场版)	2	1
635-4头文字D(电影版)	2	1
639-1封神演义(TV)	9	3
640-1恶男杰特(TV)	9	2
648-2恶男杰特(天国之门)	2	3
649星方武侠	12	3
651神秘世界	4	3
653女恶魔人	6	3
656-1守护月天(TV)	11	2
656-2守护月天(OVA)	8	5
661-2高智能赛车GPX(TV)	13	2
661-3新世纪GPX-ZERO	3	2
661-4新世纪GPX-OVA	3	8
663-2最游记(TV)	21	1
663-3最游记剧场版	2	1
663-5最游记希望之罪过	2	1
663-6最游记TV第二部	0	1
665超神姬	4	3
671妖精战士	9	1
673机械人嘉年华	2	8
674-1库洛魔法使第一部	14	1
674-2库洛魔法使(剧场版)	2	1
674-4库洛魔法使被封印的卡片	2	1
678-1花样男子	1	1
679老人与Z	2	2
680-2机动警察(电)	2	2
680-3机动警察(OVA)	4	2
680-4新机动警察(OVA)	8	6
680-5机动警察(TV)	19	1
680-6机动警察III+特别版	3	8
684-5足球小将	6	6
688-2霸王大系龙骑士	2	1
690-1恋爱世纪(剧场版)	2	2
690-2万有引力(TV)	5	8
697-1勇者王(TV版)	17	1
708-2乱马1/2(OVA)	3	6
708-3乱马1/2热斗篇(第一部)	6	6
708-4乱马1/2热斗篇(第二部)	7	6
708-5乱马1/2热斗篇(第三部)	7	4
708-6乱马1/2热斗篇(第四部)	7	3
711-1天空艾斯加科尼(TV)	13	1
711-2天空艾斯加科尼(剧场版)	2	1
720-1天使禁猎区	3	1
724-1爆笑吸血鬼(剧)	4	4
724-2爆笑吸血鬼(TV)	10	3
727A计划	1	2
728魔神BIG-O	6	2
731女神候补生	9	2
732-1钢铁天使(TV)	9	1
732-2钢铁天使(剧场版)	2	1
735安琪莉可	1	1
741飞天红猪侠	2	1
742神风怪盗	22	5
784-2EX-DW杀手（剧场版）	2	1
792爱情白皮书	7	3
793人形草纸左近	9	4
798小女孩的玩具	16	16
806-1游戏王(TV)	13	4
806-2游戏王剧	1	1
806-3游戏王(TV)II	12	3
806-4游戏王(TV)III	11	4
806-5游戏王(TV)IV	11	5
810-1变形金钢电影版	1	1
810-4变形金刚美国版	15	13
811风月夜影兰	7	2
814卡片召唤师	5	3
817-1大夜叉	71	23
817-2犬夜叉(剧)	2	1
819掌上娇女	5	1
820婆梭罗	7	2
821人狼	2	1
826电童	9	3
827-1蜡笔小新	2	1
829秘密电影第二部	1	1
834-1叮当猫(太阳王传说)	26	12
834-3太阳王宇宙开拓史	2	1
840来恋期	6	1
846终极战区	1	6
851-1猎人(TV)	31	9
851-2猎人(OVA)	8	2
852捍卫者	4	3
861京都女子	8	2
862机动天使	4	6
866沉默的未知	13	4
870永恒传说	5	2
871-1刃牙	5	5
871-2刃牙II	9	3
874剑星传(星之海洋)	4	6
875地球少女	13	2
877黑街二人组	6	4
882魔法战士李维	9	3
885-1欢心	6	3
888破邪巨星	3	3
889-1妹妹公主	10	4
894魂狩	6	3
896恋爱季节	1	2
901-1火圣旅团999	1	2
901-2火圣旅团999(TV)		3
902真盖特对新盖特机器人	4	8
904新白雪姬传说	7	2
908超级偶像猫玲当	2	1
910血	2	1
911狂野的禁区	10	6
916幻影天使	13	6
917草莓蛋	3	2
920无限的冒险	9	4
921再造人009	3	2
922棋魂	50	13
923通灵童子	29	9
930-1千与千寻	2	1
930-2千与千寻II一猫的报恩	2	1
934网球王子	58	15
935-1吸血鬼猎人D	2	1
935-2新吸血鬼猎人D	0	1
936大都会	2	1
937美少女战士R	3	3
942电击作战	5	2
944樱桃小丸子	2	1
947-1圣战士(TV)	17	6
947-2圣战士(OVA)	1	1
948分身战士	10	3
951-1翼神传说	15	4
951-2翼神传说（剧场版）	2	1
954新吸血鬼	6	2
956幻魔大战	9	1
956-2幻魔大战	2	1
957-1机械人真锒	8	2
957-2机械人真锒第二部	7	3
958名侦探福尔摩斯	9	4
959人形电脑天使心	20	4
961青出于蓝胜于蓝	16	3
962-1拜托了老师	13	2
962-3拜托了老师MTV	0	1
962-4拜托了老师双子星	6	3
963东京地下城奇兵	7	2
964全金属风暴	20	4
964-2全金属风暴第二部	0	4
965-1守护者	20	4
965-2守护者一黄昏的手镯	6	2
965-3守护者一遗失事件	2	1
967天使一小生意气	23	3
968寻找满月	23	7
970十二国记	20	6
975鬼眼狂刀	15	4
978圣石王者	17	8
979最终武器彼女	9	3
980UFO星女	8	3
982小小雪精灵	9	4
983宝瓶时代	8	3
984果酱少年	36	9
985镁女骑士	5	2
986猎人罗宾	13	4
988漫画大王	13	3
992通向光辉的季节	2	1

以下节目只有VCD版本

节目编号及名称	VCD
149银碧之舰队	2
002-2妖子魔剑	6
005-1男儿当入樯(珍藏版)	2
005-3男儿当入樯(TV)	35
010-2JOJO冒险(第二卷)	9
014-1408ms小队(完结篇)	1
014-16SD高达G世	1
014-18MS08小队米兰传说	1
014-19蓝色高达	1
014-21机动梦日记	1
014-22高达MTV	1
014-23兰色高达	14
014-24高达W战争回忆录	4
014-25G高达(剧场版)	2
014-26W高达杀人课	2
014-27ZZ高达(剧场版)	2
014-28X高达(剧场版)	2
014-29高达0079(剧场版)	2
037-2怪医秦博士(TV)	8
052-1城市猎人一天才教授	2
052-2城市猎人一爱与连发枪	2
052-3城市猎人一百万美金	1
052-4城市猎人一海滩之战	1
052-699城市猎人	2
052-7城市猎人(OVA)	5
058-1樱花大战全集	2
058-2樱花大战(OVA)	6
058-4樱花大战真人版	3
060碧奇云一兰色种子	13
061-1万能文化猫娘	6
061-2万能文化猫娘(OVA)	3
062-3幽游白书(电影版)	1
062-4幽游白书一大百科	1
062-5幽游白书一飞彩之章	1
062-6幽游白书一幽助之章	1
071-1卒业	4
071-2卒业罗V	1
075风魔小次郎	6
078茎子到BOY	12
079-3天地无用炎夏之圣诞	2
079-6天地无用外传	9
079-7天地无用地球篇	7
079-8天地无用宇宙篇	7
082-12超时空要塞爱丽斯	2
082-9超时空要塞D7(OVA)	4
089-1龙珠Z之冥界超激战	1
089-2龙珠Z银河最强战士	1
089-4龙珠一地球保卫战	1
095斗神传	2
105-3幸运女神剧	2
111-6秀逗魔道士(OVA)卷二	2
111-7秀逗魔道士剧场版	4
111-8新秀逗魔道士	1
111-9秀斗魔道士延续篇	5
113阿尔斯兰战记	4
115-2相聚一刻(剧场版)	1
123-1浪客剑心(特别篇)	1
123-10浪客剑心四乃森仓紫	1
123-11浪客剑心濑田宗次郎	1
123-12浪客剑心相乐左之助	1
123-13浪客剑心剑技大全	1
123-14浪客剑心名胜全集	1
123-5浪客剑心未放映之迷藏	1
123-6浪客剑心逆刃刀	2
123-7浪客剑心明治剑客浪漫谭	1
123-8浪客剑心珍藏版	3
123-9浪客剑心人气排行榜	1
134宫崎峻MTV	1
148-2攻克机动队M66	1
152-1少女革命(TV)	13
152-2少女革命(剧场版)	2
154-1天空战记	3
158-3新北斗之拳(剧场版)	1
162-1宠物小精灵TV版	26
162-10宠物小精灵皮丘圣诞节	1
162-4宠物小精灵皮卡丘的寒假	1
162-5宠物小精灵体育对抗赛	1
162-6宠物小精灵皮卡与皮卡丘	1
162-12宠物小精灵雷皇传说	2
170铁拳1+2	2
188-10银河英雄传说螺旋迷宫	7
188-11银河英雄传说外传千亿之星千亿之光	6
188-12银河英雄传说外传反叛者	2
188-2银河英雄传说银英(TV)	55
188-3银河英雄传说外传星之海洋	1
188-4银河英雄传说外传污名	2
188-5银河英雄传说外传朝之梦夜之歌	2
188-6银河英雄传说外传白银之谷	2
188-7银河英雄传说外传黄金之翼	1
188-8银河英雄传说外传英雄传说	2
188-9银河英雄传说战国群雄传	18
201-1拳王97	2
201-2拳王98	1
201-3拳王99	1
201-4拳王2000	1
201-5拳王新99	2
211统梦	1
212-1侍魂破天草降魔之章	1
212-2侍魂斩魔传	2
234真女神转生	2
246-3纯情房东俏房客可奈子篇(OVA)	1
302末日危机	2
304我希望你在这里	2
307地球守护者	2
309秩秩公主	4
313绝对任务	2
314钢琴少女	1
317情感的约束	2
318可可露图书馆	2
322钢铁侦探	7
323花田少年史	2
324新春羽毛球大赛	1
329幽浮宝贝	15
330狂热前锋	1
358奇话之旅	1
360百变之星	3
362最后逃亡	3
363野犬奇兵	1
364老鼠小子	3
367学园梦幻队	2
500-2圣斗士最终战士	1
500-3圣斗士黄金苹果	1
500-8圣斗士神与神激战	1
505-1金田(TV)	13
505-5金田一人偶世界	5
505-7金田一神秘马戏团	4
507-1卡通MTV精选I	1
507-2卡通MTV精选II	1
507-3卡通MTV精选IV	1
507-4卡通MTV精选V	2
509-1生化危机2CG	1
509-2生化危机2真人版	2
509-3生化危机3CGCG	1
509-4生化危机3真人版	2
509-5生化危机2002真人版	2
526-1太空战士8代CG	1
526-2太空战士9代CG	1
526-3太空战士八MTV	1
526-4太空战士(电影版)	2
526-6太空战士10(TV)	8
530鬼神童子	2
532精灵使	1
534杀人课	2
536世界末日	2
538特搜机动队	3
540-1GS美神(剧场版)	1
540-2GS美神(TV)	15
552-3海贼王发条岛的冒险	1
552-4海贼王黄金大海盗	1
555莱茵的黄金	2
558-1街霸II剧	2
558-3街霸(TV)	14
559-2棒球英豪一最后冠军	3
562-3福星小子情侣乐天派	2
562-4福星小子末你说声我爱你	2
562-5福星小子鬼姬传说	2
562-6福星小子绮丽人之梦	2
562-7福星小子特别版	1
562-8福星小子阿诸的未婚夫	1
562-9福星小子OVA	3
563-1绝爱	1
563-2绝爱(OVA)	3
565-1东京巴比伦	1
565-2东京巴比伦东京惊魂	1
567快乐蒸气探团	1
568银河少女警察	6
572-2地狱先生恐怖新学期	1
573-1柯南两大杀人事件	2
573-10柯南八代	10
573-100柯南法庭对决II菲对九条	1
573-101柯南危险的处方笺	1
573-102柯南九个门大搜查	1
573-103柯南超级汽车陷井	1
573-104柯南诅咒的假面的冷笑	1
573-105柯南在黑暗中传出的神秘枪声	1
573-106柯南偶像们的秘密	1
573-107柯南疗养森林的不在场证明	1
573-108柯南酒窖密室事件	1
573-109柯南南纪北滨神秘之旅	1
573-11柯南毛利小五郎	2
573-111柯南友情与杀意的关门海峡	1
573-112柯南回来的受害者	1
573-113柯南大阪的三K事件	1
573-114柯南图画中的绑架犯	1
573-115柯南元太的灾难	1
573-119柯南-看不见的嫌疑犯	1
573-12柯南第十位乘客	2
573-120柯南-急忙掩饰的忽略	1
573-121柯南-浪花剑士与太各之城	1
573-122柯南-雪夜的恐怖传说	1
573-123无声的证据	1
573-124与黑暗组织的接触	2
573-125上天奇妙的惩罚	1
573-126宇迷婆婆失踪事件	1
573-127柯南幽灵屋的真相	1
573-128柯南摇晃的餐厅	1
573-129柯南夕阳染红的女儿节人偶	1
573-13柯南超级杀人计划	2
573-130柯南栏杆破坏的瞭望台	1
573-131柯南向日葵公馆里的枪声	1
573-132柯南平次与失踪的少年	1
573-133柯南来自芝加哥的男人	1
573-134柯南阳光普照的地方	1
573-135柯南玷污的假面英雄	1
573-136柯南幸运的雪茄盒	1
573-137柯南不在场证明的隐身术	1
573-138柯南消失的绑架逃逸车	1
573-139柯南服部平次走投无路	1
573-140柯南火焰中的红马	2
573-141柯南生日饮酒之谜	1
573-15柯南黑天使的翅膀	2
573-16柯南本厅刑事之恋爱物语	2
573-17柯南太顺利的推理	1
573-26柯南2001最新TV版	10
573-3柯南黑暗组织女子	2
573-31柯南月与星与太阳的故事	1
573-32柯南流水亭流出的杀意	1
573-33柯南乌取蜘蛛屋之怪事件	1
573-34柯南少年侦探团消失事件	1
573-35柯南名家连续惨死事件	1
573-36柯南暗夜公爵	1
573-37柯南幽灵船	1
573-38柯南外交官杀人事件	1
573-39柯南体育俱乐部杀人事件	1
573-40柯南插画画家杀人事件	1
573-41柯南行动电话杀人事件	1
573-42柯南荷姆斯弗利克杀人事件	1
573-43柯南滑雪别墅阴影事件	1
573-44柯南雾天狗传说发生事件	1
573-45柯南歌南当红艺人杀人事件	1
573-46柯南维纳斯之吻	1
573-47柯南乌取屋之怪解决篇	1
573-48柯南暗黑中的死角	1
573-49柯南死亡的復活出	1
573-50柯南宝刀争夺战	1
573-51柯南性命攸关的复活	4
573-52柯南被杀了四次的男人	1
573-53柯南没消失的证据	2
573-55柯南神秘乘客	2
573-56柯南公寓坠楼事件	1
573-57柯南英语老师VS西部名侦察	2
573-58柯南黑暗组织再会	3
573-59柯南十六人的怀疑者	1
573-60柯南怀古饭店神秘事件	2
573-61柯南通往迷宫的入口	2
573-62柯南被封印目慕的秘密事件	2
573-63柯南年幼的目击者	1
573-64柯南流水亭的玄机	2
573-65柯南工藤新一MY事件发生篇	1
573-66柯南红鬼村火节杀人事件	1
573-67柯南周一晚上七点半杀人事件	1
573-68柯南丧失记忆的美少女事件	1
573-69柯南仙人掌杀人事件	1
573-7柯南青山刚昌短篇组	1
573-71柯南中华街的似曾相识	2
573-72柯南竞技场上无差别	1
573-73柯南迷样信息狙击事件	1
573-74柯南迷失森林中的光彦	1
573-75柯南咖啡厅馆突然闯入事件	1
573-76柯南龙神山坠落事件	1
573-77柯南红色杀机梦幻曲	1
573-78柯南木兹熊与侦探队	1
573-79柯南孤岛的公子与龙宫城	2
573-8柯南意味深长的音乐盒	2
573-80柯南五彩传说的书中豪宅	1
573-81柯南本厅之刑事恋爱物语四	1
573-82柯南复仇的海湾	1
573-83柯南战斗游戏的陷阱	1
573-84柯南法庭对决II	1
573-85柯南警察手册丢失事件	1
573-86柯南迷宫的阴暗	1
573-87柯南迷宫的狂热球迷	1
573-88柯南毛利的冒充者	2
573-89柯南爱与决断的破碎	1
573-9柯南阿兰的初步推理	1
573-90柯南商业繁荣的秘密	1
573-91柯南新干线护送事件	1
573-93柯南爱与决断的破碎	1
573-94柯南充满杀意的陶意教室	1
573-95柯南陷入网中的迷团	1
573-96柯南松江玉造连句十四番胜负	1
573-97柯南OK牧场的悲剧	1
573-98柯南屋形船震惊的钓鱼事件	1
573-99柯南红色杀意的夜想曲	1
575-4星界之纹章(特别版)	2
578风之名仗	2
580勇者斗恶龙	10
581破邪大星	3
586-2心跳回忆真人版	2
587-2影技剧场版	2
593-2GTO(麻辣教师)真人版	2
594恋爱候补生	1
596-1水晶国传说剧场版	2
596-2水晶国传说OVA	3
599学校幽灵	6
606八云立	1
609梦幻骑士龙之宝玉	5
610-2魔界小分队	1
614课本没教的事	2
615恶魔战士	4
619-1逮捕令OVA	8
627AD警察	6
629独裁者	1
630十兵卫	5
634真夜中之侦探	8
636-1倒凶十将传	3
636-2倒凶十将传一封魔五行传承	1
637火宵之月	2
638电脑战记	3
639-2封神大百科	3
640无限地带	6
643炎之记忆	2
652钢铁新世纪	4
661-1高智能赛车	2
661-5最终挑战者	1
661-6新世纪GPX并列第一	5
663-1最游记(TV)简集	1
663-4最游记OVA	1
664灵魂力量	9
666迷宫物语	1
670魔影紫光	2
672地裂	1
674-3库洛魔法使第二部	12
674-5库洛魔法使延续篇	7
674-6新库洛魔法使剧(英文版)	2
677秘密警察	4
678-2流星花园	18
680-1机动警察(剧)	2
681我是大哥大	7
683神秘机械女神	3
684-1足球小将世青篇	5
684-2足球小将小学篇	7
684-4足球小将欧洲篇	8
684-6足球风云	1
684-7哨声响起	5
686沙罗曼蛇	2
687-2装甲骑兵(TV)	18
689刻之大地	1
691闪电霹雳车	4
692梦中相会	3
694通灵公主	6
695思春期美少女	2
697-2勇者王(剧场版)	2
698武神传说	3
699众神的黄昏	1
700电脑刑事档案	3
705亚里安	2
708-10乱马1/2热斗篇(第八部)	6
708-2新乱马OVA	3
708-7乱马1/2热斗篇(第五部)	7
708-8乱马1/2热斗篇(第六部)	7
708-9乱马1/2热斗篇(第七部)	7
712寒冷前线	1
713刀魂(DC游戏CG版)	2
714车神传说	2
715快刀乱麻	1
717幽幻怪社	2
718战国魔神	13
719圣露米学院	2
720-2天使之尾	6
725奥美蒂	2
726天域奇兵	2
729星际争霸战	6
732-3钢铁天使久留美式	4
732-4钢铁天使零	1
736伊甸少年	13
739魔法使	3
740钢铁神兵	7
743鲁邦暗杀指念	2
746兽战士女	9
747传说巨神	4
751-1雷朋三世爱情篇	2
751-2雷朋三世辞书库	2
751-3雷朋三世危机一发	2
752邮家女孩	6
753翼天使之声	8
754超兽传说	2
756黄金战士	8
757D4公主	4
758秘境探险	2
759-2机械女神剧场版	2
760无休战将	8
762红发少女安妮	1
763雷电X	1
764圣兽机	1
765北长	1
767创世纪战士	3
768幻魔大战	2
769杀人机器	1
770时空之旅	2
771救命樯	1
772极黑之翼	1
773反黑风暴	2
774伴龙少女	2
775美幸不思议之国	1
776乐胜	1
777金翠战记	2
778咒语鬼精灵	1
779-1柔之道番外篇	2
779-2柔之道奥运会	2
780雌威队	2
782虚界之魔兽	5
783午夜风情	9
785漫游记	5
788天使宝贝屋	9
789超入学园	2
790冷面魔影	5
791依煞	2
794东邪西毒	4
796美少女枪神	2
797天国女神	1
799特别的她	3
800-1铠传OVA	3
800-2铠传武士军队之讯息	2
800-3铠传浑煌帝传说	2
801禁区外的少女	13
802太空漫游者	2
805乱战突破	2
808乐感	1
810-3变形金刚(TV)	19
813间之楔	2
816中华一番	11
818漫画英雄	2
823学生妹	2
824令人战栗的格林童话	1
827-2蜡笔小新温泉大决战	2
827-3蜡笔小新特别版	1
827-4蜡笔小新跨越地球篇	1
827-5蜡笔小新TV版	12
828公园前派出所	2
830-1数码宝贝	1
830-2数码宝贝操盘手	4
830-3数码宝贝代博落兽的逆袭	1
830-4数码宝贝之暗黑斗暴龙	2
830-5数码宝贝TV版	18
831机巧奇传战记	2
832无敌王	2
833想见到你	1
834-2太阳王映画恐龙	2
834-4太阳王秋季特别节目	2
834-5太阳王翼之勇者	2
834-6太阳王新学期特别节目	2
837织田信长(真人版)	2
838伙头智多星	12
839超人古加	17
841少年科学俱乐部	1
842此时此地的我	5
843机器猫	26
844破坏魔定光	1
845生死一刻	1
847反斗小皇子	1
848魔法天使	18
849不文明泰山	11
854格斗女神	3
855泪眼煞星	4
859我爱泪影	8
860无敌神拳	1
0633D玛丽丝	3
864-1咸蛋超人	1
864-2咸蛋超人致格外传	2
864-3蒙面超人空蛾(真人)	2
865星际迷航	4
867原罪	1
868一切随时光流逝	4
869古墓丽影	2
872湘南爆走族	2
873小魔女朵瑞咪	1
876乘风少年	2
878辣妹当家	11
879爆转陀螺	2
880死亡的思考	3
881卡利奥斯托洛城	2
883天才风水师一水铃	2
884手塚治虫特典	1
886希望之街	1
887亚利安第九学园	2
889-2妹妹公主II	7
890学园战记	3
891金太郎	4
892爱的寄托	3
893-1欲望	10
893-2欲望II	9
897集合之战	5
898魁男孰	1
899X电车昌始	1
903惑星的诱惑	7
906绿林寨	3
907精灵狩护者II	4
909梦园	2
912太阳之船	4
913亚洲龙	2
914FAKE	1
915魔法少女猫	4
918-1莎木电影版	2
918-2莎木II	4
922-2棋魂特别版	1
924-1学校怪谈	1
924-2学校怪谈之邪鬼传说	1
925哈雷小子	1
926-2银河昌险战记	2
927超者雷發	13
929幻象战士	7
932寄生前夜真人版	2
939时空游侠	2
941超人高斯电影版	2
943死神之迷	4
945七濑神探	1
949娇刀传	8
950高校女孩	7
952铁拳IV	1
953猫眼神偷	2
955弹珠超人	9
960-1银河天使队	7
960-2银河天使II	3
962-2拜托了老师(OVA)	1
966暴走猎人	13
969巫巫	2
971神雕侠侣	2
972德国轰炸机	1
973盗贼王	11
974蓝色回忆	3
981朝雾的巫女	3
987炎之蜃气楼	5
989娜可露露	1
990煌罗万象	2
993我的邻居山田君	2
996我的漂亮女友	2
997星之声	1
998美雪美雪	19
999陌卿疯狂	3

节目编号及名称	VCD	DVD
552-7海贼王守后最后的大舞台	0	1
994御龙少年	9	4
928毕其顿的恶魔	2	1
991秋之回忆	3	2
587-1影技影技	9	4
339奇钢仙女	15	2
803快感乐园	15	4
409新撰组异闻录	0	2
410枪意	0	2
411暗与帽子与书之旅人	0	4
412复仇天使	0	2
413钢之炼金术士	0	2
415操纸师（R.O.D）	0	5
417瓶法妖精	0	2
419愿君永恒	0	2
420真月谭月姬	0	3
423一骑当千	0	3
424钟音学园	0	2
425巷说百物语	0	2
426春与修罗	0	1
427爱的魔法	0	3
430枪女	0	2
433灰姑娘男孩	0	3
434未来残酷美	0	2
435神臂计划	0	8
446圣枪修女	0	2
014-36高达SEED特别版	0	1

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

http//:rm-game.yp.sohu.net　E-mail:bj@rm-game.yp.sohu.net

邮购　维修　回收

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！



本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。欢迎邮购

本月特价

GBASP主机+GBA卡(任选)+128M刻录卡+原装充电器+原装贴膜+专用包+放大镜+摇杆+专用耳机　980元(免邮费)　GBA专用记忆棒　55元(免邮费)

GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元(绝不事后补款,配件少一赔十)

PS2 50001（39001、50006、50007）+双振动手柄+美塞亚完美直读+原装8M记忆卡+原装S端子线+原装大电源+PS2支架+DVD游戏　1980元

好消息

二手PS主机+1180元=PS2主机
二手PS主机+180元=GBA彩机
二手PS主机+150元=二手DC主机
二手PS主机+450元=GBASP彩机

二手DC主机+1130元=PS2主机
二手DC主机+150元=GBA彩机
二手DC主机+750元=二手NGC主机
二手DC主机+490元=GBASP彩机

掌机以旧换新GB薄机+350元=GBA彩机
GB薄机+180元=GBC彩机
GBC彩机+260元=GBA彩机
GBA彩机+420元=GBASP夜光彩机

免邮费

本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。

PS2回收750—950元、PS回收180—280元、DC回收260—350元、NGC回收550—750元、XBOX回收800—990元、GBA回收240—380元、GBASP回收500—580元、GBC回收150—240元、GB薄机回收80—130元

二手机专卖区（主机邮费35元、掌机邮费20元）

品名	价格	品名	价格
二手PS2主机39001/30001/39006/39007+双振动手柄+原装8m记忆卡+10款游戏+AV线+电源	1050元	二手NGP主机+原版游戏卡(一盘)　200元　二手WSC主机+原版游戏卡(一盘)	280元
二手XBOX主机美版/日版/港版+双振动手柄+10款游戏+AV线+电源	1250元	二手GB薄机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	150元
二手NGC主机美版/日版+原装振动手柄+AV线+电源+正版游戏(任选一张)+原装记忆卡	920元	二手DC美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+原装振动包+游戏10款	420元
二手GBASP主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	630元	二手PS主机5501/7501/9002+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	290元
二手GBA主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	390元	二手PSONE主机美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	360元
二手GBC主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	280元	二手土星主机美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	290元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

游戏配件（免邮费）													
PS2.NGC.XBOX专用VGA	240	PS2原装光头（拆机）	420	DC FC模拟器	30	GBA-EZ-FLASH512M刻录卡	950	FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备笔盒	40	便携液晶电视6寸	550
PS2原装分量端子线	180	PS239001原装光头	290	DC GB模拟器	30	GBA原装金手指	150	FF10/FF8 ZEP打火机	35	樱大战烟盒	40	便携液晶电视7寸	650
PS2原装8M记忆卡	140	PS2无线手柄	90	DC SFC模拟器	40	FF10/FF8精装怀表	85/115	FF10/FF8烟盒	35	樱大战火机	48	PSone原装屏幕	850
PS2手柄4分插	85	GBA-EZ-FLASH128M刻录卡	360	DC MD模拟器	30	FF10/FF8项链+戒指	35/25	合金装备烟盒	40	樱大战笔盒	40	PSone组装屏幕	430
		DC VGA	60	GBA-EZ-FLASH256M刻录卡	590	FF10/FF8夜光手表	75/65	合金装备火机	48	便携液晶电视5寸	450	GBA电视接收器	290

GBALINK烧录卡128/256m	350/490
GBA-EZ II-FLASH128/256M刻录卡	490/750
GBA-XG II-FLASH128/256M刻录卡	350/590
FF8/FF10项链套装	45/55
FF8/FF10钱包	45/55

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	价格/邮费												
GBA配件全家福(15件套)	130/5	GBA彩装贴膜	25/5	GBA沙龙曼蛇	29/10	GBA特鲁尼克大冒险2	46/10	GBA风之少年2	29/10	GBA瓦里奥制造	48/10	麻将风云（中文）	48/10
GBA充电器+电源	29/5	GBA专用卡盒	5/5	GBA寂静岭	85/10	GBA机战A中文版	46/10	GBA机战R(中文)	46/10	GBA火炎文章之烈火之剑(中)	85/10	口袋妖怪叶绿	85/10
GBA高效15小时充电器	65/5	GBA扩音器	25/5	GBA哈丽波特	46/10	GBA大战略	46/10	GBA大战略2	46/10	GBA疯狂出租车	48/10	FIFA足球2004	48/10
GBA专用耳机	15/5	GBA车载充电器	40/5	GBA信长野望	46/10	GBA黄金太阳(中)	46/10	新卡介绍	价格/邮费	GBA牧场物语(中)	48/10	SD高达	85/10
GBA组装贴膜	18/5	GBASP专用耳机接口	20/5	GBA快打旋风	29/10	GBA银河之星	46/10	GBA最终幻想战略版(中)	85/10	GBA塞尔达之四支剑	48/10	双截龙	35/10
GBA原装贴膜	45/5	GBASP放大镜+摇杆	30/5	GBA风之少年	29/10	GBA炸弹人2	46/10	GBA指环王双塔(128M)	85/10	GBA分裂细胞	46/10	洛克人4（红）	48/10
GBA对战线(2条)	30/5	GBASP七彩腰包	20/5	GBA皇家骑士团外传(中)	46/10	GBA泡泡龙	46/10	GBA超级忍	46/10	GBA光明之魂2(中)	85/10	洛克人4（兰）	48/10
GBA对战线(4条)	45/5	GBA卡带	价格/邮费	GBA幻想水浒传	46/10	GBA黑色细胞	46/10	GBA索尼克2	85/10	GBA我们的太阳	85/10	CT特种部队	48/10
GBA专用灯	15/5	GBA瓦里奥	46/10	GBA机器人大战a	46/10	GBA街霸ZERO3	46/10	GBA幻装迷宫2	46/10	GBA幻想传说	46/10	幽游白书	48/10
GBA放大镜+灯	30/5	GBA玛里奥赛车	29/10	GBA Z·O·E	48/10	GBA火焰纹章	46/10	GBA狙击手	38/10	GBA玛莉奥4	29/10	铁臂阿童木	45/10
GBA透明皮套	15/5	GBA黄金太阳(中)	46/10	GBA实况世界杯	46/10	GBA封神演义	46/10	GBA口袋妖怪蓝(中)	46/10	GBA机战D(中)	46/10	荣誉勋章(128M)二代	75/10
GBA七彩皮套	20/5	GBA龙战士	29/10	GBA罪恶工具X	46/10	GBA光明力量	46/10	GBA口袋妖怪红(中)	46/10	GBA龙珠Z2	46/10	博德之门2	45/10
GBA七彩腰包	29/5	GBA恶魔城(中文)	46/10	GBA拳皇EX2	63/10	GBAGT2	46/10	GBA魂斗罗	29/10	GBA鬼武者战略版	46/10	高达G世纪A(128M)	85/10
GBA七彩挎包	29/5	GBA街霸IIX	46/10	GBA铁拳	46/10	GBA机战R	46/10	GBA机器人大战OG(中)	68/10	GBA越南战役	46/10	牧场物语女孩版	85/10
GBA配件	价格/邮费	GBA洛克人ZERO2	46/10	GBA实况2002足球	46/10	GBA三国志(中文)	46/10	GBA勇者斗恶龙怪兽篇	46/10	GBA忍者神龟	46/10	玛里奥路易	85/10
GBA铠甲	45/5	GBA炸弹人	45/10	GBA黄金太阳2(128M)	85/10	GBA世界传说	46/10	GBA圣剑传说	85/10	指环王3（国王归来）	85/10	龙珠Z格斗版	45/10
GBA摇杆	10/5	GBA钻地先生A	46/10	GBA索尼克	46/10	GBAV拉力3	45/10	GBA星之卡比	46/10	波斯王子	48/10	007	45/10
		GBA恶魔城之白夜(中文)	46/10	GBA龙战士2	29/10	GBA魔法假日(中文)	46/10	GBA晓月圆舞曲(中)	46/10	阿拉丁	35/10	网球王子	45/10

本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧。　PS2原装太鼓达人专用鼓　430元

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
X—BOX光环(中)	150/10	NGC实况足球6最终版	400/10	DC莎木1	200/10	DC梦幻之星I/球类合集	30/10	DC森巴舞+沙锤	120/10	DC太空频道5/数码森林	15/10
X—BOX星球大战+俄罗斯方块	180/10	NGC梦幻之星1、2	400/10	DC生化维罗尼卡	150/10	DC梦幻之星II)中古)	50/10	DC神机世界	30/10	DC街头涂鸭/VR战士3	15/10
X—BOX生或死III	330/10	NGC玛丽奥聚会4	400/10	DC大战略（精装版）	150/10	DC梦幻骑士(限定版)	20/10	DC能量网球/ NBA2K	15/10	DC恋爱物语2CD	40/10
X—BOX三国无双2	340/10	NGC牧场物语	400/10	DC白剑	150/10	DC VR射手足球	80/10	DC超音鼠II /向北去	10/10	DC井上京子/春雨耀日	15/10
X—BOX合金装备本质	380/10	NGC格兰蒂亚II	380/10	DC樱花大战3	120/10	DC J联盟足球	50/10	DC D之食卓2（4CD）	28/10	DC纯情房东俏房客	25/10
X—BOX生与死沙滩排球	350/10	NGC明星大乱斗	420/10	DC樱花大战4(限定版)	90/10	DC火爆拳击(限定版)	15/10	DC僵尸复仇/VR特警2	50/10	DC魔法小樱	30/10
X—BOX飞龙	380/10	NGC阳光玛莉奥	420/10	DC樱花花组大战(限定版)	45/10	DC 7月（JULY）	40/10	DC鬼屋2	20/10	DC梦游美国/地狱战士	15/10
NGC赛艇	140/10	NGC星球大战	420/10	DC樱花附录/超能力2012	15/10	DC刀魂/大头拳击2000(限定)	15/10	DC梦幻天使	40/10	DC恶魔召唤师	40/10
NGC银河战士	380/10	NGC生化危机	420/10	DCNBA2K1(珍藏版)	70/10	DC海豚/世嘉钓鱼	25/10	DC法拉利赛车	25/10	DC突击队/极速赛车	10/10
NGC NBA2002	180/10	NGC生化危机0	360/10	DCGT赛车（限定版）	15/10	DC钓鱼+鱼杆	70/10	DC超时空要塞M3	60/10	DC十项全能/世嘉拉力	15/10
NGC维罗尼克	380/10	NGC封神演义	320/10	DC东京巴士(限定版)	90/10	DC高达/学级王	10/10	DC C21特警（AVG）	30/10	DC维罗尼克完全版	150/10
NGC明星大乱斗	380/10	NGC赛尔达特典	590/10	DC格兰蒂亚2(限定版)	40/10	DC AIR/森巴舞	20/10	DC将棋/围棋/跳棋/F1方程式	8/10	DC莎木1	190/10
NGC萨尔达	220/10	NGC赛尔达	390/10	DC心跳回忆+记忆卡(送CD)	70/10	DC格兰蒂亚2/花札	8/10	DC黑白棋/五子棋/国际象棋	8/10	DC莎木2（限定版）	150/10
NGC生化危机合集	1580/10	DC莎木2（限定版）	248/10	DC超音鼠II(限定版)+金币	15/10	DC超音鼠I/麻将/赛马	10/10	DC橄榄球/高尔夫球	8/10	DC樱花大战3	78/10

ps2及GBA游戏全彩攻略（免邮费）

GBA口袋妖怪红兰宝石	18	GBA机器人大战R	18	GBA金手指	25	GBA机战D	13	GBA黄金太阳1/2	12	PS2真三国无双	18	PS2异度传说	23
GBA机器人大战OG	25	GBA换装迷宫2	18	GBA真女转生	23	GBA鬼武者战略版	13	GBA塞尔达三角力量	12	PS2真三国无双猛将传	25	PS2封神演义2	25
GBA黄金太阳	18	GBA恶魔城白夜	18	GBA拳皇EX2	18	GBA恶魔城晓月圆舞曲(厚)	14	GBA牧场物语4代(厚)	14	PS2实况6	18	PS2鬼泣2	28
GBA黄金太阳1+2	25	GBA恶魔城月轮	18	GBA银河之星	18	GBA最终幻想战略版(厚)	15	GBA火炎纹章1/2代	12/14	PS2鬼武者2	23	PS2天诛3	20
GBA火炎纹章	18	GBA皇家骑士团	18	GBA幻想传说(厚)	13	GBA口袋红兰合集	12	GBA露娜传说	12	PS2王国之心	23	NGC生化危机1	28
GBA机器人大战A	18	GBA足球小将	18	GBA新约圣剑传说	13	GBA世界传说+银河战士(合)	15	PS2最终幻想X	25	PS2合金装备本质	25	NGC生化危机0	28

DVD原版动画8元/张　邮费每张16元　PS2精装碟15元/张　普通碟8元/张　PS2目录5元/张

名称	DVD片数														
		超时空要塞D7	1	圣斗士星矢OVA四合一	1	卡片召唤师	3	EVA TV+OVA	4	超时空要塞TV版PART	1	逮捕令99OVA	2	幽灵公主	1
W高达	5	马沙之反击	1	天使禁猎区	1	纯情房东俏房客特别版	1	EVA剧场版1+2	1	超时空要塞TV版PART	2	头文字D PART1	4	天空之城	1
停不了的华尔兹	1	龙猫	1	街霸OVA	1	安达充-TOUCH OVA	2	真孔雀王	1	可曾记起爱	1	头文字D PART2	3	攻壳机动队	1
F91	1	风之谷	1	超时空要塞D7 TV版	4	高达0080	2	乱马1/2 热斗篇1－144	20	樱花大战OVA	1	高达W OVA	1	梦幻街少女	1
樱花大战(1－4幕完)	1	高达MS08小队	1	高达0079 TV版	4	浪客剑心——追忆篇	1	纯情房东俏房客	3	犬夜叉	2	圣斗士海皇篇	3	魔女宅急便	1
幽灵公主	1	乱马1/2剧场版	1	乱马1/2OVA	1	机动战士	3	不思议游戏—朱雀篇	4	龙珠Z OVA全集	7	剑风传奇	3	百变狸猫	1
超时空要塞－PLUS	1	可曾记起爱	1	菜菜子解体诊书	1	宫奇骏全集	10	幽游戏白书TV版	12	星界之战旗	2	机器猫	3	风之谷	1
JOJO奇妙冒险(1－3完)	1	超时空要塞2	1	不思议游戏一青龙篇	3	金田－OVA	1	08MS小队OVA+剧场版	3	星界之文章	2	EVA(剧场版)1+2	2	X战记	1
ZZ高达	4	超时空要塞2012	1	恶男杰特	3	樱花大战TV版(1－24)	2	柯南瞳孔中的暗杀者	1	碧奇魂	4	圣斗士北欧篇	5	新JOJO奇妙冒险Part1	1
高达0083	1	橙路剧场版	1	罗德岛—英雄骑士传	3	最游记（1－26）	4	柯南世纪末的魔术师	1	EVA－OVA	1	浪客剑心TV Part1	8	天地无用_魍皇鬼	2
X高达	4	北斗神拳	1	橙路OVA1－8前后篇	2	心跳回忆	1	浪客剑心TV Part	2	3X3只眼(1－3)	1	高达倒A	4	天地无用_地球篇	2
超时空要塞TV版	4	饿狼传说	1	龙珠Z－地球保卫战	1	柯南－魔天大厦	1	少年街霸ZERO	2	3X3只眼2(1－4)	1	魔装机神	3	天地无用_宇宙篇	2
魔女宅急便	1	V高达	4	玲音	3	Z高达	4	高达真人电影版	1	王道十二宫PART1	6	逮捕令97	1	暗黑破坏神	1
ONA	1	高达0079 OVA版	2	灌篮高手TV版PARTI	4	罗德岛战记OVA	2	F91	1	王道十二宫PART2	6	逮捕令99	1	变形金刚剧场版	1
灌篮高手	1	青之六号	1	橙路TV+MTV	6	乱马1-2 TV版(1－18)	2	妖精战士	1	EVA－TV	3	枪神	4	碧奇魂	1



广告速递

信宏威达游戏集团



如您在15日内未收到所购产品，请尽快与公司联系！

GBA(送卡)	PS2-直读	XBOX完美直读	PSONE	GBASP限定量版+正版A卡(我的太阳)	NGC	GBA SP	SONY原装CD	土星机	GBA128M烧录器+卡	GBA电视接收器	神游机	美版DC	NGP	GBA记忆棒	便携液晶电视
450元	1350元	1590元	430元	1590元	1190元	780元	395元	330元	350元	230元	598元	490元	150元	8M 80元，4M 60元	380元

特价套餐

	套餐	价格
A	GBA+充电器+充电电池+皮套+放大镜+灯+GBA卡任选两盘	原价540 现价500
B	GBA+烧录器+128M卡+充电器+电池+皮套+放大镜+GBA卡任选两盘	原价880 现价770
C	GBASP+变压器+充电器+电池+贴膜+GBA卡任选两盘	原价910 现价 850
D	PS2（30001）+完美直读+AV线+电源+双振动手柄+8M记忆卡+游戏	原价1605 现价1490
E	PS2（39001）（黑、红、蓝）+完美直读+AV线+电源+双振动手柄+8M记忆卡+游戏	原价1705 现价1590
F	PS2（50000）（黑、红、蓝）+完美直读+AV线+电源+双振动手柄+8M记忆卡+游戏	原价1905 现价1790
G	PS7501+AV线+电源+双振动手柄+记忆卡+VCD卡+金手指+游戏	原价550 现价440
H	NGC+AV线+双手柄+记忆卡+变压器+《生化危机0》	原价1810 现价1480
I	X-BOX+直读+AV线+双手柄+记忆卡+变压器+遥控器+10款游戏	原价1950 现价1730
J	PSONE+液晶屏+AV线+电源+充电电池+双振柄+记忆卡+10款游戏	原价850 现价680
K	DC+双原柄+AV线+电源+4M记忆卡+振动包+MP4解压卡+10款游戏	原价699 现价 590
L	SS+双原柄+AV线+电源+8M记忆卡+4M加速卡+VCD卡+10款游戏	原价530 现价430
M	GBC+充电器+电源+音箱+皮套+耳机+任意两盘卡	原价440 现价380
N	GBP+充电器+电源+音箱+皮套+耳机+任意两盘卡	原价330 现价230

GBA卡特价区

游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价
烈火之炎	55	雷霆战阵	45	恶魔城3（中）	45	疯狂的士	45	皇家骑士团（中）	38	皇家骑士团	33	我们的太阳	55	天外魔镜128m	75	4街头快打中文版	45
银河传说（中）	75	职业麻将	55	心跳回忆-祝福的钟声	55	实况足球2	35	机器人大战（中）	38	魔法假期	35	2003足球	35	格南（中文）	45	绿巨人	45
狂神战记	75	坦克战记2	45	哈里波特与密室	45	圣剑传说中文版	85	最终幻想（中）	45	拳皇	33	光明之魂2	45	烈火之剑（中）	75	疯狂出租车	45
幽灵夺还屋（中）	45	铁拳	55	游戏王6（中）	75	数码暴龙2代	45	寂静岭（中）	45	坏玛莉2	33	龙珠Z 2	45	机器人D	45	立体足球2002	45
数码宝贝（中）	45	空战雄鹰	45	麻将风云（中）	45	星之卡比中文版	45	凯撒的宫殿A	45	决战三国中文版	45	四狂神战记中文版	45	雷曼A	45	动物可爱占卜	45
魔眼杀机	45	炸弹人	45	007夜之火	45	四狂神战记中文版	45	GTA	33	玛莉4	35	机器人大战OX	65	游戏王8	70	SD高达G世纪	85
地球冒险1+2	75	口袋妖怪（红/蓝，中）	45	索尼克2	85	棋灵王2	85	V拉力3	35	古墓丽影	45	牧场物语（中）	38	终极-1	70	妖怪守护者	45
机械化部队	75	大战略2（中）	45	黄金太阳2	85	超人正义同盟	85	真魂斗罗	45	鬼舞者（中）	45	魔界村R（中）	38	游戏王10	70	星际通讯战	45
口袋水晶版（中）	45	太空频道5	45	街霸3	45	恐怖骸魂夜	85	三国（中）	45	GT赛车3	45	洛克人EXE3	45	魔界二部曲	70	侏罗纪公园3-DNA因素	45
樱国之魂	45	索尼克弹珠	45	网球王子2	45	模拟人生-纯属意外	85	乐高荒岛冒险	45	幽灵夺还屋中文版	45	钻地中文版	45	育龙战记1x2	45		

配件专区

配件	价	配件	价	配件	价	配件	价	配件	价	配件	价	配件	价
DC-MP4解压卡	99	PS2中文上网器	160	PS2直读（M—Chip2）	95	DC光头	100	GBASP记忆卡	20	GBASP五合一配件	65	PS2组装光枪	85
DC原装键盘/鼠标	59	GBA/SP通用金手指	95	PS金手指	55	DC电源板	120	GBASP锂电充电器	50	NGC液晶屏	780	GBA后盖	14
X-BOXAV线	10	X-BOX遥控	75	PS原振手柄	80	DC 光枪	70	NGC组装手柄	110	GBA充电器+电池	20	GBA高能充电器	50
DC记忆卡2M/8M	29/35	PS2原装摇柄	48	PS2记忆卡（原装）	138	NGC原装记忆卡	140	GBASP外壳	55	GBA/GBASP皮套	10/15	GB金手指卡	55
DC中文上网器	120	PS2金手指	60	PS2手柄分插	42	GBA中文翻译卡	90	GBASP手摇充电器	50	GBA/GBASP灯	10/15	GBA功略书	30
X-BOX电源	55	X-BOX推档枪	148	PS原装光头	140	SS八合一摇杆	39	GBASP坐充	25	PS2原装S端子线	140	GBA全中文金手指	77
DC万用金手指盘	35	PS2耳机	40	PS2DC模拟器	50	PS鼠标	40	NGC原装手柄	240	NGC手柄	240	GBA水晶镜面	20
PS机壳	99	PS2直读（美赛亚2）	85	PSONE VCD卡	170	PS2电源（豪华装）	120	GBASP电池	25	GBA摄像头	330	GBA手柄式盔甲	28
X-BOX分插	55	X-BOX手柄	290	PSONE记忆卡	30	GBASP彩贴（4种）	15	GBASP锐屏	10	PS250000直读	430	GBA高功能充电器	35

DC原版盘

游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价
维罗尼卡(限定版)	180	D之食卓2	55	梦幻之星	50	莎木2(限定版)	195	AIR	45	F1赛车	35	光明之魂2	35	将棋	35	刀魂	35	漫游美国	35	世嘉拉力	35
炼金术士	40	梦幻工厂(2CD)	45	温泉2	40	索尼克2	40	樱花大战3	45	VR战士	35	鬼屋2	35	格兰蒂亚	35	索尼克1	35	F355赛车	35	太空频道5	35
2000摔跤	40	风来西林2	50	樱花4（2CD）	120	GT赛车	40	高达在线	40	春雨曜日	35	老虎机	35	北海道	35	VR网球	35	街头涂鸦	35	NBA篮球	35

商城中古货

本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行，商城所售商品邮费一律20元/件

PS2 30006/30000/39001（完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、遥控器、电源、AV线、多款游戏） 990
NGC松下DVD(双手柄、记忆卡、电源、AV线、游戏) 1050元
NGC主机(手柄、电源、AV线、记忆卡、盘） 970元
DC原装美版机(双原柄、记忆卡、振动包、游戏) 400元
PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏） 300/350/340元
GBA(送卡) 350元
NGC(手柄、电源) 900元
SONY原装CD机 180元
3DO(双手柄、游戏) 230元
X-BOX(直读) 1180元
SS JVC(送游戏) 260元
便携液晶电视(4寸，可接任何游戏机) 280
GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机(均送卡) 280/120/90/220/270元
GBASP 样机(九成新、充电器、电池、送卡) 560元
任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机 /SNK光碟机(送所有游戏) 780/390元 /220元
DC/PS/SS拆件机 80元
WSC/WS神奇天鹅（均送卡） 260/180
MP3/VCD/CD 随身听(防震、线控耳机、MP3歌库) 220元
世嘉16位原装机 60元
PSone 5寸便携液晶屏 240元
NGP彩机(送卡) 210元
SFC主机+32M磁碟机(双手柄、游戏) 290元

GB彩卡

游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价	游戏	价
曹操三国(中)	35	大航海时代2(中)	40	梦幻传说(中)	28	游戏王4/5(中)	35	口袋水晶(中，时钟)	25	海盗军团(中)	32	机器人大战A(中)	35	圣斗士星矢	8
金庸群侠传(中)	40	星际争霸GB版	40	2002冬奥会	25	三角洲部队2	30	生命(64m，冒险)	40	水浒传(中)	37	实况足球2002	28	GT赛车	15
荆轲新传(中)	40	强手大亨(中)	40	水浒风云录(中)	35	合金装备(中)	28	孤岛冒险2(中)	35	风来西林2	25	口袋妖怪钻石(中)	20	赤色要塞	8
驱除舰指挥官(中)	40	苍狼与白鹿(中)	30	恶魔城2(中)	40	魔法骑士2(中)	35	勇者斗恶龙(1+2)中	26	古墓丽影(中)	40	欧陆战线(中)	45	吞食天地3(中)	12
模拟麦当劳(中)	40	格斗王2002(中)	32	七龙珠2002(中)	45	牧场物语4(中)	38	真女神转生外传2(中)	25	名侦探柯南2(中)	35	玩具兵大战4(中)	45	炸弹人RPG	15
太阁力志传2(中)	40	黄金太阳(中)	35	我的餐厅(中)	35	生化危机(中)	38	麻雀补完计划	28	星之海洋(中)	25	格兰蒂亚2	28	篮球飞人2	12
甲A足球风云(中)	40	太空战士8(中)	40	航空霸业(中)	40	勇者斗恶龙4(中)	38	射雕英雄传(中)	25	纹章传说(中)	28	合金弹头EX	30	美少女麻将	15
FIFA足球2002	25	明日帝国(007)	35	生化危机3(中)	35	坏玛利2/3	35/27	牧场1/2/3(中)	15/17/19	幻想传说(中)	25	樱花大战	35	四川省麻将	15

GB合卡

编号	内容	价	编号	内容	价	编号	内容	价
425	甲A足球队风云（中），实况足球2001，FA2001，英超足球经理	65	419	金庸（中），水浒传（中），太和立志2，大航海时代	65	401	牧场2，三国演义2，游戏王3第五次（全中文）	48
602	萨尔达，勇者斗恶龙，三国3，第八次，吞食，口袋绿(全中文)	40	423	心跳回忆，黄金太阳，樱花大战，太空战士10 （全中文）	65	402	机战F，游戏王4，三国3，牧场2（全中文）	58
904	坏玛丽3，拳皇95，96，2000，饿狼3，WF摔跤	35	1302	口袋水晶，金，银，黄，红，三国2，侏罗纪 （全中文）	35	411	口袋金，数码暴龙，第四次机器大战，口袋银（全中文）	58
501	太空10，口袋金，红，三国演义2，三国英雄传（全中文）	40	1303	牧场物语3（中），口袋水晶，NBA2000，FA2000	50	502	太空战士8，三国霸王大陆，2000格斗，合金弹头（全中文）	50
415	太空战士8，口袋妖怪红，太空4，侏罗纪3 （全中文）	35	2002	口袋水晶，萨尔达大地，第五次，数码3 （全中文）	40	1302	口袋水晶，口袋金，银，游戏王4，孤岛冒险（全中文）	100
422	哈里波特（中），越战2001，雷曼2001，格斗王2002（中）	65	13801	饿狼传说2，3，拳皇95，96，97，街霸2，铁拳，格南	30	601	萨尔达，勇者斗恶龙，三国3，牧场2 （全中文）	58

电子市场

CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑

信宏威达集团独家代理价(邮费40元/套) **690/套**

原装进口，现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB、FC游戏，同类产品国际市场售499美元，送3D电子眼镜。

功能简介

1.数码照相机功能——60万像素，可加背景，修改
2.MP3功能——任意下载，中文显示歌名
3.掌上图书功能——图书浏览，自动翻页，任意下载
4.GB游戏功能——兼容市场上所有GB游戏
5.FC模拟器功能——自带模拟器，游戏电脑下载
6.无线收发e-mail——可插入图片
7.掌上商务通——具备掌上PDA所有功能
8.手写笔输入——中、英字体识别
9.连接手机发送自拍相片——支持彩信业务
10.WindowsCE系统——具备电脑所有功能
11.录音功能——最长储存一小时录音
12.记事本、计算器、Excel功能、换算器
13.卡拉OK 功能——合成录音，播放
14.数码摄像机功能——最大可摄录30分钟
15.电影功能——兼容MP4、MPG格式电影

规格：12 X 8 X 3cm，重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询：010-83553588/3688 转111或110全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使用10小时以上。中文说明书。

可选配件：16M/64M/128M内存390/590/790元　电脑读卡器 190元
系统资料、游戏、恢复光盘90元　配件随机购买免邮费！

现在购买赠送如下软件：中英互译，手机号码查询，电子钱包，中国电子地图，方位查询系统，税控系统，五笔输入，英文朗读，口袋DOS。

美国RCA原装组合音响 特价490元，邮费40
双磁带卡座，五碟CD，立体声调频收音机，多彩液晶显示屏，RCA原装低音炮音箱，AV输入。时尚造型，银色外观。同类产品市场售价3000元。

针孔彩色多功能 电子眼 特价395元，邮费20元
日本原装，任何电视或显示器均可无线接收，夜视功能，无光线下可使用，有效距离20米。您可以把它装置在环绕您工作、学习、生活的任意角落，还可用作防盗设备或放置于汽车浅表，作为您护身的法宝。

移动影院—诺贝尔　平板式DVD播放机 特价3500，邮费40元
赠
全球首部平板式DVD播放机；超强防震，7寸真彩显示屏，含480（W）*234（H）RGB像素；兼容DVD/SVCD/VCDS /CD/HDCD/CD-RW/MP3/JPEG碟片超薄机身：202*154*26mm 电池可持续播放3.5小时以上；支持汽车电源12V输入，附卡片式遥控器

精品

动力风尚—超级MP3随身听 特价375元，邮费20元
型号：COTL60　外形尺寸：97×30×21 MM3　重量：38g)不含电池)
功能：MP3随身听 移动U盘 数码录音笔 数码复读机　电池：1节7号电池

松下CD机 SL-CT490 特价750，邮费20元
外形尺寸132×136.5×23.3mm ·重约155克。 使用2节7号碱性电池和外接电池盒，可连续播放65个小时。

松下随身听 RQ-CR15V 特价450，邮费20元
数码式调谐收音 ·自动反转放音 用二节5号碱性电池可进行24小时放音

柯达数码相机 CX6330 特价1990元 邮费20元
CCD 分辨率：310 万像素　光学变焦：3 倍　数码变焦：3倍
存储容量：8MB

爱华随身听 PX-417 特价680元，邮费20元
单放机，自动翻转 ·重低音，四种背景音色调节，可锁定
附件：带条形充电式电池一块、充电器、耳机、电池盒

三洋MP3机 SSP-PD7 特价980，邮费20元
32兆内存 日本三洋机芯 ·荧光绿包显屏 ·带有挂绳 ·随机有电池 ·电脑连线 ·驱盘

三星 BR-1160 数码录音笔 特价550元 邮费20元
录音时间长达(260\60\45分钟)，超薄设计，声控录音功能，播放速度调整，电脑文档下载保存。16M MP3播放功能，USB 接口·规格：输入：内置及外置麦克风和输入线，输出：内置扬声器，耳机及输出线。

斑点狗移动存储(64M) 特价280 邮费20元
支持容量4/16/32/64/128/256/对存储空间任意分区和加密，带写保护开关。数据至少可保存10年，支持USB硬盘和USB ZIP方式启动。除Windows 98上需安装驱动程序，其它系统无需安装驱动程序。

PS2攻略书

书名	价	书名	价	书名	价	书名	价	书名	价	书名	价	书名	价	书名	价	书名	价
机器人A109(功略书)	20	高达G	20	生化危机	15	三国无双2	15	鬼泣2	25	侍魂	20	异度传说	25	樱花大战	20	钟楼3	25
2004金手指	20	实况6	20	神偷GTA3	20	三国无双3	20	混沌军团	25	波波物语	20	星之海洋	20	太空战士X-2	35	勇者4	15
鬼武者2	20	实况7	20	神偷GTA4	20	封神演义2	25	墓连之野望	20	零复活	25	太空战士	35	机器人外传	25	高达	15
机动战士	15	寂静岭2	20	感染扩大1	15	莎加+龙战士五	15	暗黑编年史	20	格兰蒂亚	20	妖精战士3	20	古墓丽影4	25	猛将传	25
燃烧战车2	20	寂静岭3	20	感染扩大1+2+3	15	鬼泣1	20	VR战士4	20	荒野之兵器2	20	恐龙危机3	20	头文字D2	20	游戏王4	25

邮趣电玩——国内专业TV游戏门户网站

邮趣网

http://www.YOOQ.com

邮趣电玩网系国内专业TV游戏门户网站之一，并与搜狐、17173、游戏之王、新浪、骄阳游戏网、中青网、游戏文章网、北通等多家知名网站合作！建立了战略伙伴关系。

邮趣网内设4000种特价游戏产品及攻略秘技、金手指任您选购；5万兆游戏及游戏音乐免费下载，提供国内最新、最全的模拟器免费下载；免费注册会员、论坛发帖可返E币，供在本商城中订购物品（普通会员每消费100元可使用5元E币；vip会员每消费100元可使用10元E币）；注册普通会员可返10元E币，注册vip会员可返30元邮趣E币且免邮费，3月1日前注册vip会员免费。机不可失，失不再来！赶快注册吧！！！

开设电玩咨询专区——为您解决咨询、购物、售后等一系列问题；CASIO液晶笔记本电脑专题区——为您详细介绍国内最新款式电子产品CASIO液晶笔记本电脑；社区在线——为网站娱乐区，各种棋艺、智力、球类等游戏应有尽有，快乐听吧更可谓是为您传递情感的最佳场所！

集团电话：010—83553588/3688　客服分机：111/102(实行客户专人负责制) 售后服务：101　维修专线：111　消协投诉：010—86403473　E—mail：xhwdgame@163.com
来京购买按本公司产品价签销售地址：丰台区西罗园宝汇苑大厦22—1402(来人请预约)
汇款地址：北京100077信箱5分箱　收款人：信宏威达 邮购部　邮编：100077(请注明地址与联系电话）公司新制度：北京购买客户可实行货到付款政策，4环以里10元/次，4环以外20元/次
声明：公司工作时间为 每周一至周六 早8：30至晚5：00，请于此时间内来电邮购查询及咨询！谢谢合作！

北京博凯利欣游戏精品邮购价目表

游戏动感地带

款款超值套餐带给您心动的感觉

本公司宗旨，新的一年，新的形象，博凯利将以全新的形象迎接新的一年：我们将以更完善的经营机制，满足全国玩友的需求。我们不追求最低的价格，只追求更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格，更好的商业信誉来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！在博凯利欣购物让您省心！放心！开心更有惊喜带给你！

主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器 1530
微软128位X－BOX超值套餐：主机＋双原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张 1680
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线） 450
PSONE：袖珍游戏机超值套餐：双振动手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋液晶屏＋充电器＋金手指＋20款游戏（自选） 680
PS2主机超值套餐：55001/50001/50006/39001型/39000型/39006型/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋大电源＋AV线＋原支架＋PS2端子线＋VGA＋完美直读(无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选 1980/1900/1850/1680/1700/1620/1450
PS2 50000超值套餐：主机＋原配振动手柄×2＋硬盘＋大电源＋原装8m记忆卡＋支架＋遥控器＋AV线＋完美直读＋20游戏自选 2050
DC主机超值套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件(自选)价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器(任选)＋AV线＋火牛＋30款游戏(自选) 680/630/580/550
任天堂：神游机＋神游卡＋电源＋视频线 620

GB GBA单机

NGC超值套餐主机＋原手柄＋AV线＋电源线＋NGC（正版自选1张） 1230
GBASP主机原配＋(GBASP主机＋锂电充电器＋GBASP电源) 680 颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBASP主机＋(GBA卡＋GBASP配件价值200元内＋GBA电源) 780 颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBASP超值套餐＋GBASP主机＋配件(自选)价值100元内＋新产品(自选)＋GBA卡(自选)价值300元内 880
GBASP皮卡丘限定版主机＋(GBA卡价值200元内＋GBA电源) 810 颜色：橘黄色
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）紫色、蓝色 630
GBA32位手掌机＋GBA卡 颜色：蓝透/蓝/紫/粉透 430
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限 颜色自选 蓝透/蓝/紫/粉透 530
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数 300/200/165
GBA超值套餐：GBA主机＋送配件(自选)价值100元内＋送GBA新产品任何一款(自选)＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选 650
GB厚机超值套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 220
GB薄机超值套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 240
GB彩机超值套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 390
GB超大屏幕超薄手掌机＋送GB卡80元内自选 260

应广大顾客的要求，现增加DC、SS节目邮购，目录/份5元(含邮费)游戏节目应有尽有，欢迎邮购。

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡
主机50元/台 GB机20/台 GB套机30元/套 快件邮费。
本公司所售主机包括二手主机均保证质量，让您花最少的钱拥有质量最好的主机，免去您的任何后顾之忧！

本公司现聘具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率98%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂证。让您重新拥有自己的游戏。

凡在本公司购买任何一款主机超值套餐者均送精美游戏机一台想知道自己还能在拥有一台什么样的游戏机吗？那就快快行动吧！莫失良机谜底就掌握在你自己手里，并有会员卡、复读机、人物模型奉送，数量有限，送完为止！

二手机自选区

PS2超值套餐：PS2主机＋双原震动手柄＋原8M记忆卡＋完美直读(无需引盘)＋电源＋AV线＋遥控器＋20款游戏自选 1020 型号：30001/30002/39000
PS2原配机：震动手柄＋AV线＋完美直读＋电源＋游戏 850 型号：30006/30000
GBASP超值套机＋(送卡＋配件)自选300元内 580
九成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选） 410 型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选） 350 型号：7000/5501/7001
七成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选） 315 型号：5500/7002/9003
SS超值套机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选 260/320
DC超值套机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选） 450/380/350

PSONE超值套机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选 400
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内 380
超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源 320
世嘉16位手掌机加送两盘卡 300
NGP彩机＋送两盘卡 220
WSC手掌机＋送卡2盘 250
NGC主机＋手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋正版碟两张 980
GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选 280/130/110/230

主机50元/台 GB机20/台 快件邮费

凡在本公司购买任何一款二手超值套餐者也可获得精美游戏机一台，会员卡、太8手表、高达模型，数量有限，送完为止！

新产品

A、PS2多彩机壳：想让您心爱的PS2主机在新的一年里换上新装吗？那就赶快选择您心爱的主机机壳（颜色：银色、蓝色、粉红色） 120
B、GBASP彩色机壳：想让您心爱的游戏机在新的一年里换上新装吗？彩色机壳帮您实现愿望(粉色、黄色、蓝色、黑色、银色、天蓝色、红色) 60
C、鹰之眼摄像头：高清晰度可对应数码摄相机、电脑 160
D、GBA中文翻译卡可连接GBA卡可将英文、日文翻译成中文，准确率100% 95
E、EZ－FLSH2 256兆可录机、可录卡内附送GBA游戏光碟 680
F、PS2无线摇控震动手柄(磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感) 230
G、利明32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3＋MP4＋双手柄＋AV线电源＋送20款游戏(可对应所有PS游戏) 480
H、万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。） 750
I、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！ 220
J、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力） 90
K、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求 150
L、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲 160
M、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。 160
N、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏 120
GBA 32M/64M可录机可录卡：您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现 32M/170；64M/220
O、GBA128M/256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限， 380/580
P、享受一下128M/256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选） 280
Q、GBA压缩动画卡（可在GBA上观看压缩动画片，也可直接从网上下载动画片，此卡会给你带来无穷乐趣） 180
R、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力 300
S、便携式超薄液晶彩监5.5寸可接收有线电视对应所有游戏机 385
T、索尼原装CD随身听＋VCD＋MP3＋CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线） 380
U、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色

购128M可录机、可录卡送64M可录卡一个，购买256M可录机、可录卡送128M可录卡。

快件20元邮费

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格
X－BOX原震动手柄/摇控器	100/220	DC万用金手指盘/开机盘	35/20	PS2原装无线遥控枪	180	GBASP锂电充电器	80	GBA夜用灯/背光灯	20/30
DC手柄原装/组装/格斗/震动手柄	50/30/30/50	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PS2手柄四分插	80	GBASP及GBA通用耳机/保护镜面	30/20	GBA后盖/放大镜	15/17
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	120/40	GBASP万用包/对战线/皮套	30/20/10	GBA旅行充电电源/充电器	35/25
DC原装记忆卡(带屏幕)/4M带屏幕记忆卡	60/60	DC振动光枪/原装光头	72/120	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBASP与电脑联接线	50	GBA手柄式盔甲	30
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC制转/PS制转	30/35	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBASP放大镜＋摇杆	30	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
DCVGA/万用VGA	39/200	PS原装光头	150	PS2 遥控器、原装光枪	60/150	GBASP耳机转接器/SP迷你扩音器	20/35	GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声双喇叭	50
DC用PS模拟器(DC上可玩PS游戏)	80	PS金手指盘（可对应所有机型的主机）	30	PS2 S端子线/原VGA	150/80	GBASP水晶镜面/鲁娜水晶粘纸	30/18	GBA/GBASP耳机＋收音机	30/40
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS 120格记忆卡	45	PS2超任模拟器(可在PS2上玩超任游戏)	40	GBASP多彩机壳/坐充电器	30/60	GBA水晶镜面	20
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PSONE旅行充电电源	150	PS2DC模拟器（可在PS2上玩DC游戏）	50	GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GB掠夺者金手指卡/GB魔术卡	60/25
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PSONE VCD卡	180	PS2世嘉模拟器（可在PS2上玩世嘉游戏）	50	GBA手提式旅行包/万用旅行包	30/45	PS/2002加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	PS2原装光头	280	GBA车载充电器	40	GBA攻略全书(并附送游戏金手指)	40
DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PS2原装震动手柄	150	GBASP无线耳机＋收音机	60	GBA透明皮套/对战线	10/15	SS/4M加速卡/SS樱花记忆卡	80/80
DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PS2回力方向盘	180	GBASP旅行充电器	60	GBA镜面/摇杆	10/10	SS金手指/电源卡	60/95

快件邮费每件20元/慢件10元

凡购买以上配件 满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止。

GBA单卡区

品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格
口袋妖怪赤红/赤绿	90	玛莉与路易RPG	80	勇者斗恶龙(中文)	55	分裂细胞（PS2版）	60	黄金太阳日文/中文	45/50	口袋数码暴龙（蓝宝石中文）	60	樱花大战(中文)	60
雷曼雅之迷(PS2版)	60	洛克人EXE4	55	名侦探柯南(中文)	60	疯狂出租车2（PS2版）	55	皇家骑士团中文	48	合金弹头EX3	65	皇版空战	55
游戏王9	80	游戏王6(中文)	80	合金装备(中文)	65	勇者斗恶龙怪兽	50	恶魔城(1中文/2中文/3中文)	38/45/50	光明之魂(中文)	55	牧场物语2（中文）	65
实况足球7	80	阿童木	60	心跳回忆中文	60	三国无双2（PS2版）	60	快打旋风1/2	25/38	鲁娜传奇(中文)	50	封神演义	55
FIFA2004	60	古惑狼A2	60	机器人大战D中文版	70	指环王3(中文)/指环王2	65/85	三国志霸王大陆（中文）	55	幻想水浒传（中文）	55	红色警戒（PS）	65
特种部队	50	洛克人红太阳/蓝月亮	55	零PS2版	65	口袋妖怪(蓝宝石时钟版)	65	沉默阻击手	48	纯情房东俏房客（中文）	60	火焰纹章（中文）	70
龙珠Z2	45	索尼克激斗片	80	坏瓦里奥3/4	45/55	口袋妖怪(红宝石时钟版)	65	魔法假期（中文）	80	铁拳3	55	天使之翼（中文）	65
荣誉勋章2－日出(PS2版)	80	牧场物语女孩篇	75	我们的太阳	75	黄金太阳2（中文）	85	索尼克1/2	38/45	风之克罗诺亚1/2/3	25/30/35	GT3	55
007烈火	60	极品飞车	50	游戏王8中文版	90	荣誉勋章（PS2版）	55	星之海洋/马里奥赛车	55/25	实况62002最终版	65	大航海（PS版）	60
垂钓巴斯鱼	50	塞尔达传说 四把剑＋	55	烈火之剑中文版	90	古墓丽影2中文	60	V拉力3	35	洛克人EXE3/街霸EX3	55/55	古惑狼2（PS版）	55
龙屿地下城(PS版)	55	卧虎藏龙中文	75	太空战士战略版(中文)	90	拳皇EX2	55	机器人大战R中文	45	胜利十一人（WE）	60	玛丽2/3/4	28/30/35
重返德军总部	50	寂静岭中文(PS版)	80	大金刚	55	真女神转生光之书/暗之书(中文)	60	机器人大战A中文	42	特鲁尼克大冒险（中文）	55	萨尔达	50
波斯王子(PS2版)	55	光明之魂2 中文/日文	90/65	火影忍者/鬼武者战略版(中文)	50/70	超级机器人大战OE中文	50	游戏王7一决斗都市传说	65	生化危机（PS版）	80	超级恶（PS2版）	55
忍者神龟(PS版)	60	圣剑传说中文/日文	90/55	宿命传说（PS版）	60	超时空要塞/梦幻模拟战	45/50	游戏王8	65	恐龙危机（PS版）	60	NBA2003	50
SD高达G世纪(PS2版)	65	幻想传说(中文)	65	合金装备（PS2版）	60	口袋弹珠台	50	口袋数码暴龙（红宝石中文）	60	星际争霸	55	美少女麻将中文	60

快件邮费每件20元/慢件10元

合卡自选区

AK003黄金太阳中文、光明之魂中文、皇家骑士团、玛丽3 …… 105
AK008拳皇EX、铁拳、街霸、恶魔城中文 …… 95
AK101最终幻想、口袋妖怪蓝宝石中文、机器人大战OE …… 150
AK102口袋红宝石中文版）、古墓丽影中文、合金弹头EX、实况6 …… 110
AK108合金装备、疯狂出租车、勇者斗恶龙、恶魔城3 …… 115
AK201烈火之剑、三国无双2、梦幻模拟战 …… 130
AK205洛克人EX3、特鲁尼克中文、火焰纹章中文、三国志中文 …… 180
AK209机器人R中文、游戏王7、黄金太阳中文 …… 130
AK288口袋红宝石中文、口袋蓝宝石中文、口袋翡翠中文、心跳回忆中文 …… 135
AK318玛丽4、洛克人EX3、索尼克2、魔法假期中文 …… 108

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文 …… 50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文） …… 60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文 …… 60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头 …… 55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文 …… 80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文） …… 60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文 …… 95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球 …… 40
01002：斩红郎无双剑、98格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克 …… 50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文 …… 105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文 …… 130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文 …… 120
012801：拳皇96、97、98、街霸3、稻南、饿狼 …… 45
0602：机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海 …… 110
0801：口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文 …… 50
01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文 …… 60
01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五 …… 75
01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文 …… 75
01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文 …… 90
01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌篮高手、恶魔城、核金弹头 …… 50
02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文） …… 55
02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头 …… 70
02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3 …… 70
08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复） …… 60

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

SS节目精选

光明力量1、2、3；SS精灵王；花小雪大战；热血亲子；紫炎龙；世嘉拉力2
梦幻模拟战1＋2；97/98拳皇；生化危机；恶魔城月下；天草降临；皇国浪漫传说
魔女魅惑ABC；正义纹章；创造球会2；骨头先生2CD；雷鸟5；皇家骑士团2
飞龙RPG；街霸3；仙剑奇侠传(中文)；龙屿地下城2CD；樱花大战2；超时空要塞2(2CD)
魔兽争霸；三国武(中文)；密斯特(中文)；格兰帝亚2CD；D之食卓2CD；公主的皇冠
越南战役；大航海；武士道烈传；战国风云；幻想水浒传；怒首岭峰
心跳回忆；机器大战F完结；吞食天地；生与死；1945 II；空牙外传
御意见无用；失落的古代文明；高达飞翔篇2CD；恶魔战士3；侍魂3；三国英杰传
洛克人X8；黑之新章；异形；水浒演武风云再起；合金装备；街霸合集2CD
毒蛇格斗；救火奇兵；恶狼4；闪电战机；勇者大冒险；XM对街霸
异域巴洛克；火热火热7；绿影仙踪；太阁立志传；虎胆龙威；VR战士 II
梦幻模拟战5；梦游美国；妖霸天下；千年帝国之兴亡；水浒传108星；迈向法国世界杯·足球

SS节目8元/张 买5张送1张 邮费10元

邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 收款人：北京博凯利欣公司 邮编：100053 邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）
邮购查询、咨询售后服务电话：(010)63274599 地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

郑重声明：因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

Maxstation® 掌の霸 GAME POCKET

掌机迷的首选

MS-688AC

购机后，三天内包退，七天内包换，终身售后服务保障

诚征 全国各大地区经销商

- 高品质
- 超宽屏
- 清音质
- 超轻巧

- 超薄外形设计，便于携带。
- 高保真立体声，游戏音乐更加逼真。
- 高清晰LCD显示，游戏画面更加清晰。
- 环保高效碱性电池，游戏时间更加长。
- 大规模集成电路，主机性能更加稳定。
- 多种颜色外壳，选择更加多样化。

兼容 NINTENDO GAME BOY 单卡、合卡游戏

缤纷色彩演绎 无限魅力重现

商标认证：

ZC3676100 SL

销售部：广东省中山市兴中道兴中大厦7F　电话：13326968964　传真：0760-8883764　联系人：林先生

GUANGDONG ZHONGSHAN XINGZHONG ROAD XINGZHONG BUILDING 7F　© 2003 Maxstation MADE IN CHINA

FENT 纷特数码

激情舞动精彩生活

梦工场

企业注册号：6200002005360

快捷的邮购
完善的售后
个性化的服务
为您打造一个理想的购物空间

如想更加了解我们，请您点击：WWW.ChinaFENT.com

本公司专营： 索尼、松下、JVC、佳能摄像机索尼、松下CD、MD　PS2、NGC、XBOX、GBA及周边配件
索尼、佳能、奥林巴斯数码像机　三星、JNC、信利、朝华MP3

纷特承诺：

1、进货源可靠，货源充足，有绝对的价格优势及质量保证。
2、所售产品均质保一年，终身维修（随产品附有详细保修章程）。
3、设有专业的邮购和客服两大部门，确保您的汇款正确无误，发货准确、迅速，售后体系完善，为您提供个性化的追踪服务，能及时、准确的解答并解决您的疑问及所遇到的困难。
4、所邮购物品均以快件发出，如5天内未收到所购物品，请您及时联系我们，我们会给您一个准确的答复。
5、我们杜绝以假充真，以次充好，真正实现购物“零”风险。
6、我们以用户当亲人，视用户为家人，用户永远是对的经营理念，全力为您打造一个理想的购物空间。

纷特到底怎么样？您一试便知！　检督电话：0931-8820956

精品套机（快件邮费　50大件　30小件）

套机	价格
PSⅡ套机(原装主机39001/50001+美赛亚3.2+PSⅡ原柄X2+原装8M记忆卡+摇控器+支架+专用电源+游戏10款)	1780元/1980元
PSone套机（原装主机+PSone原柄×2+PSone专用记忆卡+电源+游戏10款）	660元
Sp套机（原装主机+火牛+专用包+锂电+座充+游戏卡1款）	930元
GBA套机（原装主机+专用包+冷光灯+高效充电器+游戏卡1款）	630元
NGC套机（原装主机+原柄+电源+正版游戏1款）	1380元
XBOX套机（原装主机+原柄+电源+游戏10款）	1850元

原装单机　快件邮费30大/20小

单机	价格
PSⅡ原装主机39001/50001（原柄+美赛亚3.2+AV线+电源）	1480元/1680元
Psone套机（原柄+AV线+电源）	560元
Sp原装单机	800元
GBA原装单机	550元
NGC（原柄+AV线+电源）	980元
XBOX（原柄+AV线+电源）	1700元

二手主机　快件邮费30大/20小

主机	价格
PSⅡ(带全套配件)九成新,八成新,七成新	1500元/1300元/1000元
PSone(带全套配件)九成新,八成新,七成新	480元/380元/280元
SP(带全套配件)九成新,八成新,七成新	650元/550元/450元
GBA(带全套配件)九成新,八成新,七成新	380元/300元/250元
DC(带全套配件)九成新,八成新,七成新	500元/400元/300元

GBA卡带（全新）　快件邮费1盘5元2盘以上均10元　百余种GB卡一律10元

128M：69元
新约圣剑传说（中文）、烈火之剑（中文）、勇者斗恶龙（中文）、最终幻想战略版（中文）、光明之魂（中文）、我们的太阳（中文）、索尼克2（中文）、指环王双塔（中文）、鬼武者战略版（中文）、分裂细胞（中文）、黄金太阳2（中文）、天外魔境Ⅱ、高达G世纪A、洛克人红日、蓝月、荣誉勋章、马里奥与路易RPG(中文)、指环王3（中文）、鬼太郎、魔法三王子、七龙珠Z2、游戏王七、荣誉勋章之深透者

64M　34元
瓦里奥制造、机战D（中文）、机战OE（中文）、机战R（中文）、机战A（中文）、恶魔城月轮（中文）、圆月舞曲（中文）、白夜　（中文）、阿拉丁、街头涂鸦、火影忍者、银河战士（中文）、龙珠Z2、牧场物语（中文）、大金刚、合金弹头、C1特攻部队、海贼王、斯塔菲2、坏玛莉、黄金太阳（中文）、赛尔达、索尼克对战、牧场物语2中文、铁臂阿童木、X战警、蜘蛛侠、超胆侠、狮子王、大金刚、忍者战警、忍都神龟

32M　24元
玛莉赛车、玛莉1A、玛莉2A、玛莉3A、玛莉4A、V拉力3、巅峰赛车、空战猎鹰、大富翁卫门、NBA、空军三角洲

周边配件　快件邮费一律10元

配件	价格	配件	价格
PsⅡ组柄	25	PSⅡ遥控器大/小	27/22
PsⅡ1:1对应柄	35	PSⅡ分量/S端子线	10
PsⅡ扫定柄	55	PSⅡ光纤线	50
PsⅡIC柄	70	PsⅡ对战线(普通/精装)	35/50
PsⅡ原装柄	100	PsⅡ四分插	80
Psone组柄	4	PsⅡ金手指	60
Psone原柄	13	GBA冷光灯	26
Psone组震	13	GBA对打线2头/4头	8
Psone原震	35	GBA保护盖	8
PSone制转	15	GBA布包	10
PsⅡ制转	18	GBA放大镜	10
Psone组装光头	80	GBA充电器(2400毫安/普通)	35/12
Psone原装光头	180	GBA屏贴/镜面	5
PSⅡ二手光头（A）	170	GBA水晶彩贴	20
PSⅡ二手光头（B）	220	GBA水晶壳	10
PSⅡ原装光头（B）	390	GBA记忆带4M/8M	50/70
PSⅡ二手光头（R）	370	GBA金手指	90
PSⅡ二手光头（C）	320	Sp扩音器	25
PSⅡ原装8M记忆卡	120	Sp坐充	28
PSⅡ支架器/大十	8/15	Sp布　包	10
PSⅡ电源大/小	30/20	SP锂电(普通/仿原装)	20/30

首信便携式 VCD/CD/MP3 播放机

型号	价格
SX-168H	480元
SX-168D	380元
SX-168E	390元
SX-168F	420元

三月保换一年保修
免邮费

SX-168H

MD机　快件邮费　一律30元

品牌	型号	价格
索尼：	N10	2050
	N1	1900
	N510	1250
	N710	1580
	N910	1820
	NE810	1650
	E10	1700
松下：	MR230D	1470
	MJ50	850
夏普：	MT899	1880
	Mt290	880
	Mt770	1180

随身听

品牌	型号	价格
索尼：	EX2000	785
	Ex921	680
	Ex631	535
	EX521	330
	Fx700	740
	Gx890	730
松下：	SX76	460
	Sx56	375
	Sx46	350
	Sx43	330
	Sx73	485

CD机

品牌	型号	价格
索尼：	E355	520
	EJ785	660
	EJ885	900
	EJ985	1120
	NE715	880
	EJ2000	1320
	NE1	1300
松下：	J900	1135
	CT800	885
	CT700	750
	CT500	600
艾利和：	350	1050
	400	1190
	550	1450

索尼原装耳机　邮费10元

型号	价格	型号	价格
E818LP	90元	E737LP	95元
EX51SP	220元	E88SP	390元
E819V	100元	E828LP	100元
Q55SL	190元	Q22SL	180元
J10	160元		

索尼原装线控 160

诚聘

导购5名,男女不限,要求:大专以上学历,形象气质佳,普通话标准,热爱游戏事业,有较强的语言表达及逻辑思维能力,素相力强,能吃苦,善于沟通,有相关工作经验者请携带学历证、简历、身份证复印件和一寸免冠近照两张前来应聘。

WALKMAN

因版面有限，如需其它产品的详细资料，请来电来函，或网上查询。
注：汇款时请一定写清所购物品，及详细地址，如方便的话请留下您的联系电话，以便我们及时与您联系
汇款、通信、寄货地址：兰州市庆阳路8号B座－9　邮编：730000
收款人：甘肃纷特数码科技有限公司
咨询电话：0931-8830822　售后、咨询电话：0931-8830522　投诉、批发：0931-8520956
店址：兰州市东广红广场主席台东侧（国芳百盛对面）　营业时间：9点－20点（节假日不休）
本广告最终解释权归本公司所有

求贤若渴 招聘编辑

次世代传媒联盟是目前国内规模最大，出版物最多，实力最强的游戏传媒联合体。旗下的《电子游戏软件》、《电玩新势力》、《动感新势力》、《掌机迷》、《游戏批评》等及其他相关出版物在游戏动漫领域有非常强的竞争力。为扩大业务需要，现招聘编辑三名。

一、攻略撰稿编辑

A、熟悉电子游戏,尤其在制作游戏攻略方面能力强。
B、有一定文字表达策划能力,发表过攻略及电子游戏相关文章者优先。
C、大专以上学历,日语二级以上水平。
D、在上海工作室工作。

二、文字策划编辑

A、对电子游戏业有长期、全面、深刻的观察与了解。
B、思想活跃、有创新和策划能力。
C、有较强的文字组织和表达能力。
D、大学本科以上学历。

三、网络编辑

A、熟悉互联网，能充分挖掘和利用网上TV GAME资源。
B、熟悉国内、外游戏网站和游戏业界有广泛的联系。
C、有一年以上游戏网站工作经验。
D、大专以上学历。

凡具备以上三种条件者，欢迎加盟次世代传媒联盟。有惟处囊中者请将个人简历、相关证明、照片及作品寄至北京安外邮局75号信箱（邮编100011）,未约勿访。

请注明应聘类别（可多选），一经录用,待遇从优，发展前景广阔。

应聘时间：即日起至1月15日前

东游记 第30回

日文地狱

阿利我刀 星川明人



特辑！明人的[China Joy]展会日记 与日语无关哦～

2004年1月16日 星期五 阴

今天是展会的第一天，因为参展商要提前入场，大概8点30分左右明人到达了西直门，草草地吃了些早餐后就开始向这次展会的会场——北京展览馆前进了。顺带一提，西直门立交桥旁的一个小小煎饼摊做的煎饼很不错，确实是超级的难吃，推荐。

展会的展区并不是很大，在各个展厅中央位置的大展台的基本都是PC业（还有个SONY），各类媒体的展位则分布在展厅的外围。《电子游戏软件》本次也是作为游戏媒体参加展览，展位自然也不会很大：展柜里面放了各种主机和历代《电软》杂志，前面用两张桌子隔离开来…似有一分商场柜台的味道，于是明人便将准备的矿泉水搬到了桌子上开始发售，随即被小编众胖揍一顿并发配到其他展台去索要礼品……

由于今日上午仅仅是对业界以及各个媒体开放，《电软》的展台自然也就相对冷清一些，不过明人那几个做PC游戏的朋友倒是来《电软》展台捣乱，然后又一阵风地骚扰礼仪小姐去了……突然发觉放在桌子上的矿泉水似乎少了很多……

本日下午展会开始对外开放，很多的读者、游客陆续到来，而因为木头君签名会的缘故也使《电软》的展台前排起了长长的人龙……

虽然明人只是一介白痴，倒也未至于白痴到不知天高地厚的境界，自己的程度自然心知肚明——许是因为曾经在《电击》中刺激读者视网膜的缘故，明人被读者从展台中揪了出来（一抓脖领子那种）并且要求明人在杂志上签名并合影，而之后更多的读者也围了上来……

"明人君，也给我签个名吧～"

"明人～继续努力写出更好的稿子～"

"明人！加油！我们这边一大票朋友支持你！"

…………

说实话，此等热情对于明人这匹白痴来说实在是受宠若惊，从开始在电软混吃混喝到现在怎么也没想到竟受此殊荣，明人这一介白痴，何德何能受读者如此厚爱啊……

虽然只是在写东西，但是明人还是要对着杂志深深地鞠一躬——这厢明人谢过诸位读者了。谢什么？就谢读者对明人这白痴如此厚爱。

2004年1月17日 星期六 雪

今天是展会的第二天，据天气预报说今天下午会下雪……

早上9点到达的时候，等候签名会的读者已经在《电软》的展台外排起了长长的人龙，其中还有读者带着《电软》的创刊号……签名会结束后，很多读者依然留在展台与木头君、明人聊天或合影……

那是非常平静的感觉，没有欣喜，没有沮丧，没有焦躁，仅仅是平静。

虽然明人是个白痴，但是明人清楚的知道，支持着《电软》的不是编辑，不是撰稿人，也不是书商……真正在支持着《电软》的是读者——那个带着创刊号的读者，那个用日语向明人问候的读者，那个怀疑木头君有戴假发的读者，还有很多……明人清楚的知道，长久以来，真正在支持着《电软》的，是数不清的读者。

再一次的感谢，感谢读者长久以来对《电软》如此的支持。

今天展会结束后，走出北展的大门才发现，街道已经变成了一片雪白，虽然雪还在下，但是却感觉不到一丝寒冷。

2004年1月18日 星期日 阴



今天是展会的最后一天，早上从地铁出来后特意光顾了一下那个特别难吃的煎饼摊，但是却没有看到，听一旁晨练的阿婆说昨天早上就被工商叔叔抓走了……

今天上午的展会比较冷清，可能是昨天一场雪的缘故吧，很多准备出行的游客都取消了计划。许多纯粹商务洽谈的厂商已经撤退，留下继续坚守阵地的就只剩下各个媒体与为新游戏造势的大厂商了。

中午与编辑部的MM杀到北展对面的M去买快餐，结果在点餐的时候竟然有读者来索取明人的签名……对于这位读者对明人的厚爱，深深的感谢，对于这位读者的执着，明人致以最崇高的敬意！

下午的时候木头君网站的、个朋友把NGC带来了展会（4只手柄），于是乎开始编辑、网友、读者4人乱P（当然是免费的），《瓦里奥制造》、《玛利赛车》交替进行，由于没有对游戏者进行限制，《电软》展台周围再次聚集了很多游客，很多游客都想排队小试一下身手……当然，也有部分游客是拼了命的想搞清楚为什么这个"花里胡哨的饼干盒子"的游戏比PC游戏更好玩……在这将近1个半小时的乱P时间中，基本上已经将《电软》展台这边的气氛推到了顶点，终归游戏这个东东还是很多人一起打更有乐趣。

最后一天的展会结束后听木头君说与自己网站的网友还有聚会，明人在一番游说之下也跟了上去……本想蹭顿吃食，打打牙祭，但最后却莫名其妙的欠下了一顿饭……到底是怎样的状况啊……

流行巴士GO!

ANIME (DVD) 带你浏览经典的日本卡通作品



直到彻底燃烧成灰烬 乔，战斗吧！

明日之乔2

11月19日发售

TV动画





■4，700日元■每卷收录6集（第8卷为5集）■'80年～'81年作品■单面2层■每卷附12页的说明书■全8卷（VOL.3、VOL.4于已发售，VOL.5、VOL.6于1月21日发售，VOL.7、VOL.8于2月18日发售）■声优：青井辉彦

从最早的TV系列推出约9年后，《明日之乔2》终于再次为我们带来了一幕幕感人的故事。也许中国的观众们不太了解该作，不过这部于68年开始连载的《明日之乔》（原作・高森朝雄）曾在日本掀起了一股拳击热潮，甚至形成了一种社会现象。不管是和附近的小孩子们一起玩的开朗的乔，沉默悲伤的乔，还是全身心投入到拳击比赛中的乔，他的一举一动无不充满了魅力。下面就让我们通过VOL.1、VOL.2的介绍，走上火热的拳击场吧。

你会选择哪个类型？守护在乔身边的2位女性

在这个描绘了严酷拳击世界的"男人"的故事中，这两位少女的存在使整个剧情更加饱满绽放出耀眼的华光异彩。面对夜子和纪子这两个不同类型却都非常具有魅力的女孩，相信任何人都会很难取舍吧！



白木叶子

白木财团的千金，白木拳击的会长，工作能力非常出色。虽然身为女性，但却精通拳击知识，一直支持着乔。



林纪子

一直悄悄暗恋着乔的女孩，家里经营了一间林屋食品店。她经常帮家里看店，是个勇敢勤劳的女孩。

VOL.1 力石去逝半年之后……乔再次走上了拳台！

自从力石去逝以后，乔就陷入了对他的怀念无法自拔。在街上闲逛时，他偶然遇到了过去曾经交手的金串和权藤。与这两个人的相遇，再次激起了乔重返拳台的信心。于是他来到力石的墓前，流着泪向最好的朋友兼对手倾诉了这一切……

乔再次面临危机！





乔和孩子们一起在河边聊天玩耍，在乔系列中，大家经常可以看到这种温馨的场面，这也是使剧情更加感人，更加深入人心的要素之一。



迎接新的挑战

自从复出第一战以后，乔一直连战连胜。虽然表面上一帆风顺，但他却发现了自己身上一个致命的弱点…即使如此，乔还是决心勇敢地站上拳台，倾尽全力展开激战。

VOL.2 在痛苦中挣扎的乔 无冕之王卡洛斯・利贝拉登场

不克服弱点，乔就无法对付对手。由于丹下体育馆陷入了存亡的危机，叶子请来了号称"无冕之王"的卡洛斯・利贝拉。虽然卡洛斯的外表似乎很弱，但乔还是发现了他身上隐藏的潜质，再次燃起熊熊的斗志。



从童年起一直过着穷困生活的卡洛斯和孤独的乔，两个人之间仿佛有着某种共通的默契。



动画原创的卡洛斯必杀技"无影拳"。虽然乔已经浑身青紫、摇摇晃晃，但还是站了起来。加油啊！！

乔、复活！胜利究竟在何方？

乔通过卡洛斯克服了自己的弱点。而且，卡洛斯也认为乔有着极佳的素质，希望能够和乔正式的比一场。在叶子的协调下，乔VS卡洛斯的比赛终于得以实现。继力石之战后，一场轰动拳击界的名赛拉开了序幕！





出拳！必杀的交叉反击



Game Web 远征团

Vol.1

——业界官方网站汇集&访问指南

开篇语：

如今的网络时代，想必大家在看《电软》之余也会去网上搜刮一些业界信息，但无数重复的垃圾信息却常令人迷茫，毕竟游戏的中心在日本，官方的信息也都来自于那里，为了方便大家找到含金量高的信息，现将一些日本知名厂商、权威杂志或网络机构整理汇集告之于广大玩家，并将其主要内容及特色以访问方式介绍给各位。祝加入远征团的兄弟们能在东洋网海中捞到自己的宝藏。

准备： 访问日本网站最大的障碍就是语言，在此naka推荐两个支持日中翻译的免费网站。一个是http://www.hjtek.com/trans/mid.htm，另一个站点则是http://www.165net.com/trans/chinese/instant.htm。找好了帮手，我们就可以出发了！

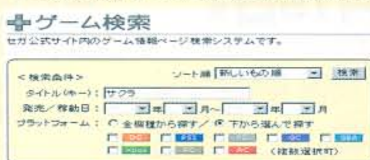
1、游戏厂商官方网站(注：今后所有厂商的网站介绍均以日文官方站点为主)

第一站　SEGA世嘉

SEGA® http://www.sega.co.jp

世嘉的界面相当柔美，感觉亲切，在这里不但可以了解到世嘉公司各方面的信息，还可以了解到近年来整个业界的发展，而且高度的资源共享也足以显示其大度，另外还可以收集到由世嘉的大作而衍生出的一些热门文化资料。

在页面上方的”ゲーム検索”栏中填入关键字可以搜索到世嘉全部游戏的信息，也可以点击右边的”检索”进入高级页面，如图在タイトル栏中填入关键字，在“ソート顺”下拉菜单选择排列顺序，还可以选择发售日范围以及机种范围。



在页面的左上部分是站内的各部分导航按钮，大致内容如下：

新着情報	已发售或即将发售的新作情报
おしらせ	相关游戏及业务宣传活动和紧急通知
ニュースリリース	关于世嘉及其各关联公司最近三个月的新闻消息
会社情報	世嘉公司的企业概要、组织情报以及业绩报告等
開発スタジオ	Sega旗下的各游戏研发部门和子公司的介绍和链接
その他製品	游戏以外的Sega各关联产品或业务介绍和链接
店舗案内	世嘉所运营的娱乐产业和设施的相关情报介绍和链接
宣伝イベント	相关发表宣传和庆祝活动情报

在“会社情报”中不仅可以了解到很多关于世嘉的历史、发展和现状的资料，还包括组织结构、各子公司分布的介绍，甚至精细到了地图坐标。

进入”开发スタジオ”可以了解到Sega旗下8个主要开发部门如Sonicteam、Am2研、Smilebit等的介绍，通过链接便可进入各部门的网站。现列出几个代表性的主页地址：

Logo	网址	代表作
SEGA-AM2	www.sega-am2.co.jp	Virtua Fighter系列
SONIC TEAM	www.sonicteam.com	sonic系列
Smilebit	www.smilebit.com	Virtua Striker系列
SEGA WOW	www.segawow.com	樱大战系列
Hitmaker	www.hitmaker.co.jp	铁臂阿童木

“その他　品”多是关于一些Sega相关产业及其产品的介绍，还包括曾经势头不错的Segamusic（http://www.segamusic.co.jp）和Segatoys（http://www.segatoys.co.jp/top.html）。

点击首页左中部分的各机种图表处或直接输入http://www.sega.co.jp/game 可以查阅Sega全部9种平台的游戏资料以及发售计划，进入http://www.sega.co.jp/game/movie.html则可以在线欣赏游戏影像。

另外进入http://www.sega.co.jp/community/webgames.html还可以玩一些在线游戏。

进入http://sega.jp/community/segahardセガハード世嘉硬件大百科可以查阅到昔日世嘉的主机资料，从SC-3000到后来的SS都非常详尽，相信很多人都能从图片中的机器上找回往日的记忆。世嘉Fans们还可以到http://www2.sega.co.jp/bbs这个世嘉官方指定的BBS站点里去畅所欲言，当然自己的日语可要一级棒哦。

以上便是日本世嘉官方网站的大致内容介绍和导航，若是对美国或欧洲世嘉网站感兴趣的朋友们可以登陆http://www.sega.com/index.jhtml。

要是您对sega网站上的内容还不满足的话，不妨订阅由sega制作的免费电子杂志邮件。在页面顶端有”セガ公式メルマガ申请” 一项即邮件杂志申请，可进入订阅”セガエクスプレス通信”，填写好自己邮箱地址的相关信息便能在每周四收到该电子杂志，当然内容几乎都是关于世嘉的最新资讯，总的来说还是相当不错。

2、主流及热门游戏官方主页

既然这次介绍的是世嘉，就不妨将其几大名系列和最新热门作品的官方地址告之大家，快去寻探自己需要的东东吧。

サクラ大戦.com	http://sakura-taisen.com 樱大战官方网站　樱迷们不容错过的好地方
サカつく.com	http://www.sakatsuku.com J联盟创造球会3官方网站　球会系列的官方数据和资料
Kunoichi	http://kunoichi.jp 超级忍官方网站　专为超级忍所打造的官方站点
SONIC TEAM	http://www.sonicteam.com/sonicx sonic系列官方主页　全系列作品的大集结
	http://www.hitmaker.co.jp/game/astroboy_ver01 铁臂阿童木(GBA)官方主页　漫画登陆掌机的官方页面
	http://www.sonicteam.com/pso PSO官方主页　昔日DC的在线大作，论坛相当有名
Shenmue.com	http://www.shenmue.com/index_jpn.html 莎木官方主页　永远的世嘉，永远的莎木

3、站点综合测评

以后每次介绍的站点我们都将对其进行测评供大家参考，其中等级最高为5，3为及格，综合评分以100分为满分，具体算法：(全部评价等级得分)/85×100。另外网络访问速度以访问者下行100KB/s为标准，本次测评时间截止于2004年1月18日。

属性	测评项	等级
网络	访问速度	4
	信息更新速度	4
	链接数量	5
内容	页面美观	4
	信息量	5
	信息共享度	4
	实用性	5
游戏软件	软件数量	5
	软件页面水平	4
	机种覆盖	5
	数据资料	3

属性	测评项	等级
主机硬件周边	硬件信息	4
	疑问受理	1
	周边产品	5
	专卖店信息	4
影像视频资源		3
企业信息详尽		4
综合评分	81	

下一站：**任天堂**

从本期起我们将陆续为大家介绍日本的主机厂商、知名软件厂商、业界综合网站和相关专业攻略站点以及游戏搜索站点，并作相关的浏览指导，敬请关注。因初次与大家见面，难免存在不足，敬请大家多多关照提出宝贵的意见和建议发邮件告之 nakazawa@sohu.com，相信在大家的支持下，我们的远征团将会做得更好。无限感激中……

Girl's Game Garden



花园通告

每一朵鲜花的绽放都需要精心的呵护，一个花园的兴衰需要所有游客的关心和维护，而一个栏目的好坏则需要每一个玩家的支持和参与。欢迎大家来信来稿，讲述自己对女性游戏的看法、见解或者与关于你或你的朋友与女性游戏的故事，也希望大家能够对这个栏目多提一些意见和建议。来信请寄"北京安外邮局75信箱 电子游戏软件杂志社 Girl's Game Garden栏目飞月收"。

花园大门

欢迎来到月光花园，我是飞月——这个花园的守护者和向导。嗯?你说这里的主人是谁?这个花园不属于任何人，它存在于所有人的心中。不过，并不是每个人都可以看到这里，只有相信梦想的人才能在月色中找到大门。这里是属于女孩子的花园，所有喜欢游戏的女孩和对女性游戏有兴趣的人都是这里尊贵的客人，花园的大门将永远为你们敞开!

10年前：男孩子正在游戏机前玩的热火朝天。女孩走过来"我也要玩。""你还是去玩女性游戏吧!"

现在：女孩子正在游戏机前玩的热火朝天。男孩走过来"你在玩什么?""女性游戏!""真的那么有意思吗?!"

未来：男孩子正在游戏机前玩的热火朝天。女孩走过来："你在玩什么?哇，你居然在玩女性游戏!"

多么美好的一幅未来蓝图啊……这其实也是我们开设这个栏目的愿望。如今游戏已经不仅仅是男孩子们的天下，越来越多的女性玩家正在加入到游戏大军中去，飞月恰巧有幸早早地投身进了这场旷日持久的混战!

记得那是在一个夏天的傍晚。我哥的同学兴冲冲地拿着一个红白相间的机器来到了我家，在他炫耀般的操纵下，一个胡子大叔跃然出现在屏幕上，和着动听的音乐一会儿钻水管一会儿顶蘑菇。对于小小的我而言，这一切都是那样神奇，充满震撼，与我以前所知的任何事物都完全不同!那种发现新世界的感觉至今我仍难以忘怀。于是那个炎热的夜晚，大人们都拿着扇子在院子里悠闲的乘着凉，屋里却有二个小男孩和一个小女孩坐在电视机前玩的昏天黑地浑身大汗。也正是从那天起，我的世界发生了改变。但是大部分的女孩子却并没有多少接触游戏的机会。即使有那么一两个机会，女孩子也未必就会对游戏感兴趣。再加上男女的天性和喜好本来就不一样，要女孩子们去接受这些东西实在是一件很困难的事。

但即使是在女性游戏界尚未发展的年代，《马里奥》、《梦幻模拟战》、《俄罗斯方块》等重量级的大作还是吸引了为数不少的女性玩家。她们都持之以恒的坚持着一个信念——女性必将有属于自己的一片游戏天空!

自从光荣1994年在SFC上推出业界首款女性向恋爱养成游戏《安琪莉可》以来，一个崭新的天地终于呈现在女孩子的面前。经过94年到2004年10年的积累，D3 PUBLISHER、TAKUYO 、美蕾等厂商也把眼光投向了女性市场。《遥远的时空》、《梦幻奇缘》、《宫廷见习魔法师》等众多为女性玩家编织出浪漫恋情的游戏相继推出。KONAMI也在《心跳回忆》大获成功后，推出了《心跳回忆Girl's Side》。当然，女性游戏也绝不仅仅局限于恋爱当中，比如《牧场物语女孩版》、《炼金术士》、《召唤之夜》系列就是上乘之作!清新可爱的《悠久幻想曲》、《元气史莱姆》等作品也成为了女玩家们追求的目标。甚至还有《星之王女》、《Apocripha/0》等女性专用的BL及18禁游戏，为女性玩家提供了极大的选择空间。这些作品也成就了声优界的大批重量级人物。在游戏的带动下，置鲇龙太郎、子安武人、盐泽兼人、井上和彦等人的名字深深地烙在了女孩子们的心中。

的确，Girl's Game中还存在着这样那样的缺点，比如类型过于单一、故事缺乏新意等等。但女孩子是以梦为食的生物!这些游戏带给了我们只能在自己的想象中才能实现的梦想，而我们的存在和努力也必将使这片天空更加广阔和美丽!

我们是听着灰姑娘、睡美人的故事长大的一群，我们是在《尼罗河女儿》、《圣传》的熏陶下长大的一群，我们是在《花仙子》、《哆啦A梦》的耳濡目染下长大的一群，我们是陶醉于《女王之路》、《遥远的时空》中的一群，我们是心中充满无限幻想的一群，我们是最美丽的一群!

小蓓的花钥匙♀



紫罗兰花语——请相信我、永恒的美、爱的牵绊

学名：Matthiola incana (L.) R. Br.

别名：Stocks、Violet、Wall flower

这种花相传是得到美与爱的女神维纳斯的眼泪滋润后开放的。它不仅花色艳丽，还拥有一种沁人心脾的香味。在欧洲古老城墙的缝隙或废墟中，常常可以找到它绚烂多彩的美丽踪影，因此紫罗兰也有个别名叫做Wall Flower（墙之花）。欧洲中世纪的骑士常常将这种花别在衣服上，代表对妻子的忠诚。在拿破仑时代，皇后约瑟芬更是对紫罗兰情有独钟，甚至被用来当作她和拿破仑的定情信物。

花　讯

PS2版《爱藏版安琪莉可 三重奏IS KOEI The BEST》于2004年1月22日正式发售!售价3,800日元。《三重奏》追加了多达前作3倍的恋爱事件的语音，对动画场面的素质进行了大幅的提升，并搭载了面向高级玩家的"挑战模式"等新要素!除此以外，该作还收录了OVA动画《安琪莉可 纯白羽翼的回忆》的精华梗概，所以绝对不可错过哦!



姓名：飞月/性别：女

上任时间：2002年10月

破邪剑征樱花放神!我就是文编中唯一的女性飞月^_^，也是个纯正的三栖迷。这次匆匆被赶鸭子上架，开设了这个专门介绍女性游戏的新专栏。由于准备不足，再加上是初次挑大梁，所以还有很多不足之处。希望各位玩家还要多多谅解!最后，祝大家情人节快乐!!

——园丁兼导游飞月上

闲扯游戏BAR

2000-2004 GAMEBAR

欢乐的时光总是短暂的！春节假期在一片忙碌中糊里糊涂地过去了！看着自己又老了一岁，心里有些失落。回来上班的第一天就投入了紧张的工作，今天又来和读者们闲扯一下游戏。这期我的话较多，一是春节小别想多说几句，二是为增加活跃的气氛。希望玩家们多多来稿，和我论战啊！

杂评

●胜利十一人７中文版 (PS2/KONAMI):今年1月17日，听说北京展览馆有游戏展，二话没说，去！作为电视游戏铁杆！我直奔索尼展区，《ICO》和《捉猴2》对我这个老手已经不具吸引力了，终归是老游戏！《胜利十一人7中文版》是我眼中唯一具有杀伤力的大作。试玩区自然是人头攒动！好容易才抢到手柄，体验开始！《胜利十一人7 中文版》的汉化完成度已经很高了，不知它为什么不随主机一同发售？经我向展台咨询人员打听的消息，据说有望在2月中旬发售。游戏性不用多说了，和日版一样。说说汉化情况吧。所有的菜单都已经完成汉化了，球员的名字也都汉化了，就是有些名字好象和真实球员有差距，大概是授权的问题，很多都是用的音译！很别扭！于是我干脆进入编辑模式，造一个属于自己的人物。看到我要造人，周围的人都投来了愤怒的目光，意思说：“你小子这不占着那啥不那啥！”。我不管那么多，先试了再说！在编辑球员姓名的模式中，加入了汉字字库并按拼音顺序排列。删除了原有的日语字库。舒服！！我随便造了个人就上场了，先踢一局！结果！！失望啊！！解说是英文！！太不彻底了！！我日思夜想的中文解说啊！！！这点心愿也不能实现吗？？我不禁有些失望！还好，虽然现在一切只是开始，但它给我了一线光明！走出展览馆的时候，天在下雪，但是我的心里很暖！！（山东潍坊 乔沛）



KONAMI

NEWS RELEASE

コナミ株式会社

コナミ、中国市場へ参入

第1弾は中国語版 ワールドサッカーウイニングイレブン

PS2『实况足球 胜利十一人7 国际版』

～ 中国デジタルエンタテインメントイベント「China Joy」に出展～

龙哥：北展的游戏展基本以电脑网络游戏为主，编辑们除了到各展台领点小礼物外并没对展出的游戏有多大兴趣。只有临近《电软》展台的索尼能吸引我们的注意。《胜利十一人7 中文版》自然注意到了，我也是感慨为何它不立刻发售。不过通过对这款游戏的观察，我觉得它仍有许多不足之处，也许索尼正是出于这一原因才将发售日定在2月中旬。让我们静候佳音吧。

●铁臂阿童木　阿童木心的秘密(GBA/SEGA)：Treasure出手必属精品，《阿童木》再次证明了这句话，印象中笔者已经N长时间没领略到如此豪华爽快的正统2D ACT了。作为首次游戏化的手冢治虫动画作品，阿童木有着太多不可替代的意义，而SEGA把这一重任委给Treasure，也说明了对Treasure能力的无比信任。游戏最精致的地方在于将阿童木的各种能力都十分完美地发挥并表现在游戏中，你完全可以任意驰骋在各式各样丰富且创意十足（如飞行射击，月球基地的重力等等）的版面。阿童木丰富的能力也配合着GBA的按键组合使游戏魅力最大限度地发挥着，而能力自由分配系统也不仅仅是单纯数值上的提升，还有表现效果的不同，例如LASER随着等级的上升都会呈现不同的颜色。人物系图更是堪称完美，以“善”、“义”、“勇”、“信”等分明的划分，将登场所有人物的位置都排列得清晰明了，而阿童木本身占据着系图中央的位置，也正扣了游戏副标题的含义，相信玩过的朋友们都能领会这层意思吧。游戏的难度比较有变化性，主要取决于游戏者自身的悟性，例如多个杂兵的出现。如果利用好KICK就可以快速制敌，过分纠缠反而容易让你GAME OVER。这样一个有研究性的ACT实在是近年来难得的好作品。如果今天的游戏都有像Treasure这样认真敬业的态度的话，明天真的会更好！GBA吐沫推荐！！（海南　刘赢征）



龙哥：《阿童木》的确是个好游戏！在今天这个游戏满天飞的时代，能让我连续通关两遍，已实属难得！不过也不能因此而夸赞是其认真敬业的结果，试问哪个公司又甘心将自己落于人后呢？不过是实力不同加之术业专攻罢了！就好比叫CAPCOM去做赛车游戏，必不如做《街霸》来的得心应手。其实，想想也可悲！做好一个游戏，本是游戏厂商应当应份的，结果呢？还不是垃圾一堆！好容易出一个好游戏，又开始接着出2代、3代、4代吃老本。续作好也就罢了，就怕是狗尾续貂，寒了玩家的心！最后借用刘赢征读者的一句话，希望游戏业“明天真的会更好”！

●马里奥赛车・双重冲击(NGC/NINTENDO)：任天堂“七年磨一剑”的作品真是几近完美。七年的孕育使得这款游戏再次让人体会到任天堂不懈追求的游戏性和对广大玩家认真负责的态度。本作的副标题为双重冲击，而重点也在于双重冲击。两位玩家可以共同驾驶一辆车进行游戏，而主要负责阴人的副驾驶可绝对不是鸡肋设定，副驾驶可以使用单开时不可使用的绝技——使车辆向左右短距离瞬移（类似龙背中红龙的紧急回避），这招可使车辆避开许多单开不可避免的碰撞。本作的甩尾操作采用了与F-ZERO相同的操作方式（用L、R键），这使得驾驶异常流畅，爽快度满点。游戏共有4个难度、16条赛道、20个角色和21辆赛车，此外还有包括3种模式、6种场地的战斗模式。抄近道和计时赛依然健在，老玩家可有福了。美中不足的是游戏的音乐没有给我留下深刻的印象。如果有玩家会为本作的销量担心的话，那就让我来为你消除疑虑，前作MK64全球1200万份的销量已为本作打下了良好的销量基础。还等什么？大家快来和我一起感受MKDD带来的双重冲击吧！有条件的玩家可要将双开进行到底哦。（上海　利刃边缘）



龙哥：N64版的马里奥赛车，我今日仍时时把玩，确有难以割舍的魅力！非是我童心未泯，实是精彩之极，不忍雪藏。其受欢迎程度可以从GBA面市时随主机首发，一目了然。说来惭愧，本人清贫，至今未能揽得NGC入怀，不能体会双重冲击的快感。虽说编辑部就有，可惜工作繁忙，无暇赏玩！不无遗憾！！

●忍KUNOICHI(PS2/SEGA)：想起那段既痛苦又快乐的经历，忆起花了近五小时才斩杀了产土致富（蛭户？）的过程，心中难免有些感慨。进入游戏，开场依旧夸张，一代的劈大厦，二代就是跳隐形飞机。游戏难度略有降低，操作与一代相比，多了小太刀及腿技后复杂了，依然有挑战性。因为不是在城市废墟中战斗，画面感觉鲜亮不少，绯花两条粉红色的头巾与秀真的同样惹眼，CG和过场比起前作都有加强,绯花的造型更是漂亮。杀阵也更加疯狂，在杀阵的房间里，敌兵给人以层出不穷的感觉,我有幸完成了个30杀阵，超华丽！不敢



以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

想像100杀阵的“恐怖”。有一句话要告诉大家：对付杂兵你是条活龙，对付BOSS你就是一只小虫（尤其是后期）！（贵州 陈湘）

龙哥：本人长年研读各种文化，“忍者”也是日本文化的一种。忍者不是武士，他们更具神秘感。忍术原本只是忍者基本的技能，如烟雾弹、飞爪、五色米……但是,由于形成了文化，便也披上了神秘色彩，受到人们的敬畏。日本动作游戏，许多以忍者为原型，便是看中了其文化内涵。《忍》的成功大多得益于此。越神奇越神气！的确，论功夫，绯花和秀真是众多忍者中的佼佼者。



●鬼武者2(PS2/CAPCOM)：这确实是个可玩性极高的游戏。简单上手的连技,道具交换和可用角色的增加大大丰富了游戏。尤其是那“可怕”的“一闪”让人兴奋指数一路UP啊！一闪,在鬼武者系列中一直是个重要的存在,它对游戏爽快感的增加功不可没。特别是集气一闪，它竟能将满屏的敌人一闪而光，看那敌尸堆了一地的霎那，我也只是头皮发麻脚背起鸡皮疙瘩四肢颤抖而已。当然，爽快感的追求淡化了剧情，不过我不懂日文，想了解都不行。而且，CG中硬派的松田在游戏中实在难看，稻都BOSS是咋搞的。此时，无赖传已发售,暗自告诫自己一定要固守阵地,静候鬼山（3）时代的到来。(贵州 陈湘）

龙哥：没亲自完过这个游戏！只是看总帅玩过，而且是《无赖传》。1代也见过，记忆尤深！武士的劈斩着实魄力十足！

●真人快打5死亡同盟(XBOX/MIDWAY)：说句实在的该公司在真5上下了不少功夫，场景全3D，景色也不错。真5是灵魂能力2+铁拳4综合体，按L键可选择人物使用武器，收回武器变为拳脚，而连招则借鉴铁拳4。至于终结技还可以，有人说真实太血腥，有当年樊少皇主演的《力王》真实吗？最不欣赏的是女性人物,老美技术创作的女主角都那么丑,还是亚洲，尤其日本厂商作品中女性角色美丽。推荐各位能忍受丑陋,没有游戏可玩的玩友。(辽宁 北方之狼）

龙哥：真人快打系列总给我一种虚假的感觉，尤其是PS以前的几代，动作生硬，角色呆滞，攻击技巧夸张而不华丽。至于XB这一代我倒是没玩过，不敢妄加评论。既然狼兄夸它，看来自有它可夸只处！希望《真人快打》以后继续向着它所标榜的“真”努力。相信是金子总会发光！

闲扯战争类游戏

看了最近两期《电击》中对《荣誉勋章·日出》的游戏介绍，真的有很多的感触。就像德国人不会去玩《重返德军总部》一样，日本人应该也是不会买《日出》的，甚至这款游戏会不会进日本都是个问题。虽然这款游戏是针对日本法西斯，讲的都是真正的历史,玩家们所扮演的角色也是站在“正义”的一边，但就日本玩家而言，毕竟开的每一枪杀的都是他们自己的“同胞”啊。不知道EA公司日后在日本玩家心中的形象会是怎样。

记得《合金弹头》这一系列游戏曾被叫作《越南战役》（现在我身边的一些人还这么叫，甚至有些游戏盘上现在还印有“越南战役”的字样）。那么顾名思义，讲的一定是越战的事情，而玩家所扮演的角色是美国兵（反正一看就知道不是亚洲的），那么玩家的敌人则是……之后改叫《合金弹头》就舒服多了。其实如果大家稍微观察一下便会发现，玩家在《合金弹头》中的敌人是头带钢盔的法西斯士兵,真不知道是谁把这款游戏叫做《越南战役》的！

人，是动物，而好斗则是动物的本性。当人们不能通过和平方式达到自己的目的时，便会选择暴力。

记得小时候看《三国演义》时,我问爸爸:“曹操是好人还是坏人”?问得爸爸不知道怎样回答。在大多数人的心中，大都存在着非善即恶的思维定式，但善恶却是相对的。

战争游戏不同于一般的战斗游戏。战斗游戏一般善恶分明，玩家所要面对的大都是坏到极点的家伙，所要背负的使命不是打倒邪恶大魔王，便是拯救全世界。游戏厂商制作此类游戏时虽然不必考虑太多，但是仍要顾及到是否涉嫌亵渎宗教（例如《格斗超人》）或是涉嫌种族歧视（例如《横行霸道》）等等，否则就要承担一定的责任。相比战斗游戏，战争游戏的设计者们所背负的压力会更大。战争是很难说清谁对谁错的。游戏的设计者所能做的，只是让你站在一方的立场去考虑问题，此类游戏必须尊重历史，因为一旦出错，所担负的责任就带有政治色彩了。所以类似《荣誉勋章·日出》这样的真实再现历史场境的史实游戏还是非常少的，所针对的玩家也是不同的。人们不得不承认，游戏已由单纯的娱乐上升为一种文化，一种艺术。

最后请允许我用一句话来结束我的闲扯：勿忘历史,享受生活。

——辽宁抚顺 杨天宇

龙哥：看过这篇文章，心中感慨良多！！《荣誉勋章·日出》下部的配音文稿可是我的作品。当时的确惊叹于游戏对于战争的细致刻画，同时也感叹杀戮的无情。特别是“桂和大桥”一节！战争总是残酷的话题，谁不望战色变？同时战争又是严肃的话题。关于战争的对错问题，我不太同意上文作者的观点，现代战争不是中国古代的诸侯争霸，所谓“春秋无义战”！二战难道没有对错？所以，日本人应该正视这段历史，发动战争的不是他们的“同胞”，而是罪人！如果因此担心日本玩家能否接受，那么《三国无双》系列岂不更甚！！中国人对自己同胞的超级大屠杀！！倒是《合金弹头》被翻译成《越南战争》很令人费解！怎么看都是以二战为背景，但是怎么会犯这种低级错误？我甚至都怀疑是不是有人恶意所为！扯了半天与游戏无关的内容，而且是战争这个我最憎恶的话题，我头都疼了！！歇一下！待我闲品佳茗，享受清静！

杂评

●ICO古堡迷踪（PS2/SONY）：本作真的可以用前无古人,后无来者来形容，因为从未有一款游戏具有如此独特的风格,这款游戏的风格颇有动画大师宫崎竣笔下的《天空之城》的风格。在一座宏伟的城堡里，要拉着一位言语不通的少女的手，寻找各种机关，打开这座神秘古堡的大门，重获他们的自由……游戏的画面漂亮得令人咋舌不已，令人无法用言语表达。整个游戏的画风淡雅华丽，而在淡雅华丽之中却呈现出若有若无的黑暗，在黑暗之后又时时透露出希望的曙光。更令人称赞的是对古堡的刻画,它将古堡的神秘感和宏伟磅礴的气势融合地恰到好处。在一处草地上，风车下的水池中能清清楚楚地映出风车的倒影，同时在色调的搭配上将绿色的草地,白而透明的水所呈现出来的宁静、安逸的气氛表现地非常好，而ICO游出的涟漪是那样的真实,就连鸽子在起飞的一刹那，时而有几根羽毛飘落也细心地表现出来。更不用说雾的朦胧，峡谷的壮阔，水的清澈，岩壁的徒峭，水窟的湿气……到最后那片宛如梦境的白沙滩。整个游戏中的配音也可以说非常到位,大到火药的爆炸声，小到木棍的拿放声，两人匆匆的脚步声等均十分逼真地呈现在耳边,使人有种身临其境的感觉。另外，大场景的改变，如吊桥的放下，大门的开启等均能使人感到强大的震撼力。不过，不得不提到的是，结局时的歌曲，可以说是整部游戏的点睛之笔,感人的剧情加上忧伤的音乐，使人不禁有想流泪的冲动。在操纵方面,不管是发生剧情时还是正在游戏中,视角可以随意移动，并同时可以放大观看,这是目前的游戏所没有的功能。通过放大你可以看到，无论是打斗ICO挥舞手中的木棍还是手近年与YORDA一同行动，甚至ICO呼唤YORDA时的动作等，始终十分逼真到位,同时配以画面流畅的跟进,使人不会产生丝毫的生硬感。此外，YORDA在人性上的刻画非常细致，在ICO打败某一场景的怪物时，她会主动地跑过来看ICO是否受伤，并时不时地流露出关切的神情。由于本作中设计了丰富的解迷要素，且所有的迷题均是一环紧扣着一环，使玩家每解开一个迷题均有一种成就感，欲罢不能。还有，通关一次后再次游戏能得到像《星战前传》中的激光剑，同时可以用副手柄控制YORDA，另外YORDA的语言也会译为中文等隐藏功能，使玩家每次玩都有一种新鲜感,从而提高了游戏的耐玩度。如何在每个关卡中发挥想像力与观察力,如何善用你的好奇心与“勇于尝试的精神”才是破关的关键，也是整个游戏最有趣的地方,靠自己的摸索与尝试一点一点地突破困境,牵着女孩的手一块向未知的道路前进,才是本作的精髓所在。这么好的游戏,电软为何不大力宣传呢？唉,伯乐也有看走眼的时候。(河南 蔡亦星）



龙哥：《ICO》的完美是编辑部每一个人都认同的。我们确实大力宣传过啊！很早以前了！终归是个老作品！这不，简体版一发售，我们马上就做攻略了，就是上一期，还有编辑点评呢，分很高哦！

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

俱往矣——为《街霸》扼腕



CAPCOM，这个拥有《街霸》、《生化危机》、《洛克人》等一系列广受好评的游戏大作的日本老牌制作厂商，却遭遇到前所未有的尴尬。庆祝建社20周年和《街霸》系列发售15周年的2003年里，公司竟只拿出了《街霸十五周年合集》这一部作品以示庆贺。怀念不能带来欢悦，相反，更勾起了对往事的追忆，平添伤感！这一年里CAPCOM发售的游戏销量都不太乐观，公司更是负债累累！只有《洛克人EXE4》的热卖，为它挣回了些许面子。不知这个昔日的业界巨人，面对今天的困境又当如何呢？

“格斗不死，街霸长存”！这句豪言壮语是我在以前几期《电软》中看到的。至今记忆犹新！

《街霸》是格斗游戏的始祖，而今已显老态。看着一息尚存但气势全无的《街霸》，作为一个老玩家，内心不禁黯然！

回想当年，《街霸》何其威风！哪个机厅不传出“阿都肯”、“哈尤肯”等熟悉的声音！无数的游戏迷都为之疯狂！今天这一切都已烟消云散，《街霸》的霸气荡然无存，地位岌岌可危！

说来也怪，《街霸》总也跳不出“三”这个数字。正统《街霸》出到第三代后又开始了二度冲击、三度冲击，结果DC挂了，四度冲击无望！正统街霸无疾而终！倒是《少年街霸》在开始势头强劲，特别是《少年街霸3》，在PS、SS、DC、ARC和GBA上都大出风头！可惜！《少年街霸3》也只能是复刻了再复刻！止步于此了！ARIKA作为又一支《街霸》制作劲旅，其《立体街霸》终于登上了PS2，但目前还是3代！四年了！《SNK VS CAPCOM》又是出了3代了，结果会不会又是……？

看《街霸》衰落，我不禁清然！今撰此文，以怀往事，以盼新生！

有道是“一生二，二生三，三生万物。”大抵是讲世间万物皆是由少而多，由简入繁，渐进发展。但世间也有这么一句“事不过三”，虽多指坏事，但好事无节制也招人厌烦。是不是“三”就是条界线呢？前面我讲的是道家的理论，而老子的《道德经》开篇就是“道可道，非常道”，又为自己打了个圆场。这些姑且不论，《街霸》是不是就着了这个道了？死活都跳不出这三界之外。

CAPCOM这个名字是我看了《电软》介绍《街霸》时才知道的。当年的CAPCOM是何等的意气风发！不可一世！作为最早加入FC游戏开发的第三方之一，依赖着最优惠的权利金和制作精良的游戏，赚取了大量的利润，完成了从小公司到大会社的资本扩张，在不久以后又极力发扬“功夫创意”的社风，打造了《街霸》这一格斗游戏的开山作品，为以后的游戏开阔了思路，并为之带来可观的收入。

“街霸”这个名字很早就如雷贯耳了。当初，如果哪个街机厅没有《街霸》，那它必不能长久。《街霸》作为第一款对战格斗类型的游戏，已经成为了一种文化在各地的玩家中流行。举个简单的例子，由于缺乏官方资料又很少有玩家懂得英语，《街霸》中的人物被各地的玩家冠以了不同的称谓。如春丽，在北京有人叫她“北京小妞儿”，在山东就简称她“小妞儿”，新疆人则打破小的地域界限叫她“中国妞儿”。肯的名字也有“黄毛儿”、“红疯”。Tiger干脆音译为“来根儿”。布兰卡更被定了物种，叫做“青狼”等等。现如今，人们一提起CAPCOM，多数玩家恐怕只能寄希望于它的《生化危机》了。《生化》是CAPCOM现在仍致力于家用机的游戏代表，而真正让CAPCOM为玩家所熟悉的《街霸》却变得悄无声息了！！想想不觉心寒！让我们回忆一下过去。

1987年，一个崭新类型的游戏《街头霸王》，初次登场。当时可供选择的角色只有隆和肯。攻击的方式很少，只有拳脚而已，就像FC的《功夫》。但拳脚有了强弱的区分并且可以使用简单的必杀技。可以说，这个探索式的开山之作，为2D格斗游戏的发展打好了框架，其影响延续至今。

1991年，续作《街霸2》推出，这也就是我最初在街机厅见到的。可以选择的人物增至8个，画面更是比以前漂亮了许多。在当时真是一款令玩家疯狂的格斗力作。那段时间的《街霸》如日中天，气焰无人能及，街机厅里只要是有《街霸》，必然会被围个水泄不通。

1992年4月，《街霸2DASH》再度火爆机厅！其相较上一代最大的特点就是可以选择所有12名角色。在角色的攻击判定上也作了不小的修改，使人物实力不会相差太远。

1992年12月，《街霸2DASH TURBO》作为一款鸡肋作品，只是加快了游戏速度，追加了少许新的必杀技。这期间《街霸》产品的蜂拥而出，让人觉得有些是在吃老本，骗钱。缺乏质变。当然，那时也有很多中国商家，纷纷做起了《街霸》的修改！像什么《街霸升龙版》。

1993年，《超级街霸2》终于为这款游戏注入了新的活力。首先是基板变为CPS2，画质和音效都有了较大提高。登场人物增至16个，对部分人物的招式再次做了修改。并在游戏模式上加入了淘汰赛模式。《街霸》再次向世人证明了自己的领先地位。

1994年《超级街霸2X》第一次加入了超级必杀技，部分人物的招式再次修改。隆和肯的师叔豪鬼作为隐藏BOSS首次登场亮相。

1995年3月，跨越时间概念的《街霸ZERO》把故事设定在了2代之前，街霸系列也由此开辟了一条新的分支。在人物方面，保



以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。



留了原有的一部分，又加入了一些其他游戏的人物，画风与前代相比有了极大的变化。设定与模式上也作了重大的调整。

1996年3月，时隔一年，《街霸ZERO2》顺势推出。人物极大丰富！OC系统使玩家可以自由组合出各种连续技。ZERO COUNTER等设定进一步完善。真豪鬼、杀意隆首次出场。

1997年，《街霸3》，基版改为CPS3。画面凸显豪迈风格，人物则有重大的变动，只保留了隆和肯，其余皆为原创。系统变化显著，每个人都有不同长度的“晕槽”，以均衡实力。BOCKING系统的加入使攻防技巧更加富有挑战性。

1997年10月DC上又推出街霸3的《二度冲击》，在前作基础上加入了EX必杀技、PERSONAL ACTION，使战斗更加紧张激烈。豪鬼的复出倒是很吸引人，本作也是街霸3系列中唯一有真豪鬼登场的一作。

1998年7月，《街霸ZERO3》登场，相比《少年街霸》的前两作，本作的变化可谓显著。囊括了所有SF2和ZREO的人物使人们真有些眼花缭乱。系统也分为X、Z、V三大类。加入了防御槽、COUNTRE攻击、空中受身等多种系统，而投技与普通技的操作方法不再相同了，由单一的近身按攻击键变为近身后两键同按。在连续技方面对浮空后的追击做了大幅的强化，当然，玩家也可利用空中受身技来摆脱追打，这让战斗中斗智斗勇的特点表现无遗。

1999年，《街霸3三度冲击》再次现身，增加了5位新人，春丽也回来了！这让《街霸》的原味又浓了许多。场景和人物头像全部重新绘制，人物更加地张扬而富于个性！游戏音乐也首次引入了Hit-hop的风格，为战斗添加了无限精彩！等级评定也首次在街霸系列中出现。这次虽然没有加入太多新的要素，但细微的变动还是让我们看到了《街霸》的进步，这一作可谓系列的巅峰之作！

纵观15年，《街霸》进步是十分明显的，可以看出CAPCOM是在努力打造一块格斗界的金字招牌！其发展历程基本上是按“创新→改良→创新→改良 ”的路子在前进，在追求格斗华丽效果的同时始终把游戏性与真实性放在第一位。这点可以从《街霸ZERO2》把ZERO COMBO系统大幅删除中明显看出。对于CAPCOM这种扎实稳健的做法，我双挑大指！！

任何一样事物都不可能是完美的，就像一句广告词“没有最好，只有更好”！《街霸》的每次革新都不可能尽善尽美，必然伴随诸多的不足和缺陷，而正是这些不足和缺陷一步步推动着《街霸》的改良。从最早的8人版《街霸》直到《街霸3三度冲击》，构思在不断地新颖，创意经改良不断地焕发出光彩，其每一步改革都给玩家带来了惊奇的喜悦！CAPCOM在制作游戏时态度的严谨的确为广大玩家所认同。虽然时至今日，CAPCOM没了以前的风采，但在玩家心中亦非一般厂商所能及！

对于热衷《格斗之王》系列的众多FANS而言，可能很难理解《街头霸王》里程碑式的意义。首先我承认，《格斗之王》系列有着相当专业的格斗设定。如让人应接不暇的连续技、以其人之道还治其人之身的拆招等极具钻研性的攻防系统。然而请诸位不要忘记，格斗游戏的开山始祖是《街头霸王》，可以说，《格斗之王》是在《街霸》的影响下成长起来的，当然不光是《格斗之王》，所有的格斗游戏中都有《街霸》影响的残存。《街头霸王》的另一大特点就是家族庞大。整个游戏主要有三个系列，包括正统的《街霸》系列、被称为"少年街霸"的《街霸ZERO》系列，以及ARIKA公司制作的3D版的《街霸EX》系列。而其它的分支游戏也不在少数，如《口袋战士》、《漫画英雄对街霸》、《CAPCOM VS SNK》等作品更是数不胜数。

不过可惜的是它们都没能达到《街头霸王2》时代的巅峰状态！这其中有一个重要原因就是加入竞争行列的游戏变得越来越多，格斗游戏吸引人的地方就是不同人物和不同系统带来的新鲜感！作为系列产品，《街霸》的变化不可能每代都天翻地覆。另外，CAPCOM在《街霸2》取得重大成功之后，各种更新版本推出的速度太快，虽然每版都能感受到游戏的进化，但是太过细微了，容易给人一种止步不前的感觉。于是玩家们失去了热切期待的感觉。以后的《街霸》开始走出重复的低谷，但是重振雄风已是登天般的难了！《恶狼传说》、《侍魂》、《格斗之王》，SNK花样繁多的格斗力作挤占了市场，这时才想到变化，的确有些“亡羊补牢，为时晚矣”！

而94年的一次危机事件，是CAPCOM发展到今天这步田地的一个伏笔。当时，任天堂独断专行的软件审查体制，以及CAPCOM过于密集地推出《街霸2》的各种版本等原因，使《街霸2》在的发行上吃了大亏，损失不小。CAPCOM经过一年时间的运作调整才重整旗鼓。通过这件事，使CAPCOM认识到，寄居在硬件厂商的屋檐下，吃亏的永远是第三方软件商。因此，CAPCOM在DC发售之后，发出了维持业界平衡，全力支持DC的口号。谁知人算不如天算，从此，CAPCOM开始走向低谷，《街霸3》也在短暂的辉煌后步入沉寂！

CAPCOM对DC的支持可谓是无条件的，但天意弄人，在SS败给PS之后，DC又被PS2挤出了擂台！梦工场最终还是逃脱不了梦断的命运。CAPCOM这次的错误在于过分看重自己的影响了。SEGA与SCE之间的争斗，在PS时代就已经有了结论。但CAPCOM还是没有认识到以软件商的影响力来保持硬件厂商平衡的格局无异于螳臂当车，继支持DC之后又宣布NGC独占《生化》，错误的加剧只能导致败亡的加速！

决策的失误是一个公司致命的打击，CAPCOM在制作游戏方面有着精湛的技术和丰富的经验。但是现在群雄并起，各个厂商都不是省油的灯，只要栽一个大跟头，就很快会被别人赶上并远远超过！当然，目前CAPCOM的前景不容乐观，但是我仍然抱有一线希望，希望《街霸》能给大家一个满意的答复，能再次给我们带来惊喜，不要让我们这些老玩家等得花儿都谢了！！

文／山东潍坊 乔沛



龙哥论战

下面这一篇读者来稿险些被我弃用。原因有二，其一，错字病句太多，语义又多含混不清（龙哥为这篇文章纠错，竟耗了半个多小时！）。其二，言语过激，且对游戏业界不是十分了解。（龙哥直言，请多见谅！）然而我为什么又要登这篇文章呢？理由是这篇文章激起了我论战的欲望。说实话，中国喜欢游戏的人很多，但了解游戏、能用心去体会游戏的却很少。我不希望大家带着自己的偏见去审视游戏，于是冒险站出来说两句，希望下文作者不要怪我言语犀利。龙哥之言正确与否，还请读者们自己评断。

死或生系列

虽然是点评，但点评之前先问各位玩友和众编一个问题：死或生·沙滩排球是不是一款健康的游戏？回答是肯定的，当然是健康的。而且还是一款挑战真实偶像（时尚）的游戏，理由嘛，最后回答。

对死或生系列有以下几点看法：

1、技术实力

死或生从2代开始以后，画面、人物、场景、游戏性一代比一代真实、靓丽、爽快，虽然1代差点，但是起步阶段也比其它作品强。死或生网络版、忍者龙剑传一经公布，无不为之惊喜，问一下众位：一款游戏性再好，满屏马赛克的游戏你能有多少耐心玩下去？画面和游戏性紧密相联，无法分割，个人认为画面占游戏作品第一位，游戏性第二位，无论是看电影、电视、玩游戏，放入碟片，首先你要用眼睛去接触，你不可能闭着眼睛玩游戏吧？游戏性再好，FC、MD的游戏出现在PS2、GC、XBOX上你不会接受吧。技术实力是游戏坚强后盾。

2、进化创新求变

纵观死或生系列，DOAX、忍者龙剑传无不是在进化、创新、求变。DOAX开创此类游戏先河、大胆、前卫，时尚，看看游戏人物的泳装就可以证明。死或生每代人物的表情、场景，有人说是TECMO抄袭SEGA的作品。其实很难说是谁抄袭谁，如果说死或生3抄袭VR4的话，那么VR4则也是抄袭了DOA2的许多东西。众所周知，VR3的人物丑陋，DOA2的人物健美，而VR4又很前卫，时尚，这能说明是抄袭吗？应该说是互相学习，取长补短。

TECMO的NINIA开发小组一路走来，一步一步终于成为和CAPCOM、史克威尔一样知名的厂商，死或生1到2的飞跃，有目共睹。俗话说台上一分钟，台下十年功。NINIA小组付出了多少心血，谁都知道，能有今天的成就是凭着实力干出来的。

DOAX、忍者龙剑传都是NINIA小组求新、求变的证明，让世界上的玩友知道，NINIA不光只会做格斗游戏，只会做死或生。说到这，我想起了AM2，做了VR4、做了莎木，也是向世人证明不光只是会做格斗，还会做其他作品。

死或生3每个人物结局都用了CG，为什么其他游戏不用CG，做CG需要实力，DOA3的CG就是电影。说到这想起莎木3，如果莎木3由（板恒伴信+NINIA）（铃木裕+AM2）（微软=财力）3强联手，定能销量1000千万，成为比最终幻想还知名的品牌，就像真353，不也是KOEI求新、求变的结果吗？



3、体贴玩家

死或生沙滩排球就很体贴玩友，音乐厅可自由编辑音乐模式，偶就把喜欢的最终9、10、X-2、莎木、灌篮高手、樱大战1、4、ICO、张柏芝的星语心愿等歌曲放在音乐厅中欣赏，方法很简单：

先把喜欢的音乐复制到XBOX上，之后玩DOAX音乐厅中就增加你复制的音乐，当你玩着DOAX、听着最9、樱大战、星语心愿太爽了，真是一种享受，可以编辑音乐太棒了，以后其它游戏可以借鉴DOAX。

4、向真实前进，偏见、骂声，困难接踵而来

死或生沙滩排球的人物着装包括泳装都做出了真实的效果，太真实了你们就要骂吗？看看各电视台举办的模特大赛，都有泳装展示，那可是有现场观众，电视台现场直播的，可是没看到电视台打出字幕（18岁年龄限制），老少同时看，你就能说她不健康吗？还有最终10，人物也是很暴露，而结局提达、尤娜在水中接吻非常真实，你就说他不健康吗？偏见，如果真实、美丽是一种错误，那么你就不要玩死或生系列、最终幻想系列，你就玩赛车、射击、SLG游戏好了。

5、世界第一

TECMO在我心目中由不怎么注目到心目中的第一，死或生3第一、生化4第二、莎木3第三，偶买XBOX就是冲着死或生系列、莎木系列，TECMO经过自己的努力一定会成为业界第一的。

——辽宁 北方之狼

龙哥：本文我读了若干遍，大概挑出了9个有争议的观点，以下逐一评述。

1、游戏的态度。有道是“当事者迷，旁观者清”。欲作评论，须先置身事外，从大局观之，方能得出客观的论断。不能只因为喜欢，便将些不相干的美名冠之。死或生1的确不错，但不能说它比其他作品都强。论影响，它不及VF；论游戏性，它更比不了铁拳3。如果真如文中所说的那么受欢迎，为什么商家不像其他游戏一样迅速推出续作呢？平心而论，死或生1的却有它独到之处，例如角色漂亮。但绝不是巅峰之作。

2、游戏的动机。依上文作者所言，游戏画面占第一位，游戏性排第二。当真如此吗？请问您知道有史以来总销量最大的游戏是什么吗？《俄罗斯方块》！不用我多说了，如果靠画面，它绝卖不了那么多！还有口袋妖怪系列，那都是力证。XBOX的画面无疑是最强的，可是有几款能成为销量大户呢？客观地说，随着技术的进步，画面的华丽有助于游戏性的提高，而良好的游戏性才是关键所在！要知道，现在用电脑玩FC模拟器的玩家，大有人在。

3、创新？作者说了这么一句话“DOAX开创此类游戏先河”。不知指什么？穿泳装就能证明？你是说格斗游戏的人物穿得少就是创新？不知《灵魂能力》你玩过没有？苏菲亚穿泳装格斗的时候，霞还裹得严严实实呢。

4、抄袭之说。至于这种抄袭的说法，我从未听说。其实作者也不必深究或为之申辩。游戏的每个类型都有开创它的作品，RPG的首款游戏诞生之后，至今的RPG模式也受其影响。就好比圆周率，3.1415926之后的不断精确，都不能说是在抄袭前人的基础上得出的，而是利用前人的经验加上自己努力的结果。

5、TECMO的地位。拿TECMO与CAPCOM和ENIX SQUARE相比，的确是班门弄斧了。无论从哪个方面，你也不能说他们是拥有同样知名度的厂商。详情可以查阅各种资料，我就不多说了。而且，结尾您说它一定会成为业界第一，恐怕是……

6、求变。死或生和忍者龙剑传的确是在进化，但求变从何谈起？只会做FTG和ACT并不是件坏事，这证明它在这些领域有权威性，试想ENIX SQUARE如果做格斗，其胜算又有几成呢？术业有专攻嘛！

7、CG=实力？死或生3每个结局的CG动画的确不错。但你也不能武断地说“其他游戏不用CG”啊？！像当年铁拳系列的结局CG也很华丽啊？那还是PS呢！制作CG的水平不能代表制作游戏的水平，更何况游戏的CG动画不见得都是游戏公司自己制作的，很多都是委托别的公司代为绘制。

8、关于莎木3。作者在文中大谈莎木3，还给它排了个第三的位置。可是你真的玩过吗？我是没玩过。（不可能有人玩过。笑！）

9、死或生沙滩排球遭骂？没有啊！倒是赞赏一片。不过是对以后的“裸体版”有些微词罢了。再说，你拿提达和尤娜的接吻 场面来谈游戏是否健康，这是不是有些小题大做？

说了这么许多，不知列位觉得如何？我玩游戏一般都抱着欣赏的态度，但是对于垃圾游戏也毫不留情，照骂！只不过评论游戏的好坏一直秉着客观的态度，不过分极端罢了。希望玩家也和我一样，抱着休闲的态度，让游戏为我们带来更多的欢乐！

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

给索尼(中国)看病

作者：螃蟹

编者按：这是一篇大学生的来稿，批评了索尼（中国）PS2的市场策略。这是个极值讨论并颇多争议的问题。本刊对个别尖刻的语言做了删节。小标题是编者加的。

索尼的傲慢

索尼PS2在中国大陆的具体销量由于保密，尚不得而知。但大势不好，却是不争的现实。

那么为什么堂堂的恐龙级企业索尼在中国游戏市场会是一条虫呢？而且似乎是病得很重的一条虫！大约今年初，《福布斯》杂志有一篇短文“索尼为傲慢付出代价”，批评索尼的大公司病。什么是大公司病，我也不是什么企业管理专家，说不出个子丑寅卯。大概是低效率啦，人浮于事，官僚主义，公司内部矛盾重重……。其中印象较深的是PS2之父久多良木与现任总裁出井伸之之间几乎公开的互不理睬。文章批评的核心倒不简单是上述诸多毛病，而是集中于索尼的“傲慢”——那种世界大公司睥睨天下，舍我其谁的气派。其末流者则是自以为是不思进取的傲慢。



■产品畅销的必备条件

索尼在世界上怎么样，其实与中国人无关。我们关心的是索尼在中国怎么样，特别是PS2在中国怎么样。这跟中国人跟中国玩家有关，我们有必要关心一下。

我们当然希望PS2畅销，希望中国的玩家受益。但现实是PS2销得不好。一件产品销得不好，原因一定很复杂，绝非一两个因素决定。就像一个水桶，哪一块板也不能太短，否则水都流光了。

大体而言，一个产品能否销好，大致必备几个条件：A、产品性能 B、市场定位 C、销售渠道 D、定价 E、市场营销 F、售后服务 当然还有很多很多其他。

A、产品性能：PS2性能不能说一定比XB、GC高多少，但全球销量遥遥领先就使所有批评者闭嘴。软件支持也应该是最强的，否则……

■索尼发现和培养了LU

B、市场定位：就是PS2要卖给什么人？索尼在日本的策略很清楚，就是要卖给LIGHT USERS（以下简称LU）。LU算是个新词，天师翻译成“伪非”，似乎也并不准确。大致意思是只是偶尔玩玩游戏的人。为什么索尼要把消费对象定位于LU呢？因为索尼进入游戏业的八十年代末九十年代初，任天堂和世嘉经过十几二十几年的苦心经营，大抵都有一群自己的FANS（所谓重度玩家）。这群人封闭在一个圈子里，他们的口味很固定，倾向性很强，忠诚度很高。这样的人在日本大约有5、6百万人。新进游戏业的索尼很难影响，招降他们。

经过慎密而详尽的市场分析，索尼采取迂回策略，即不直面与任天堂、世嘉竞争，而是转而争取任、世不屑一顾，但范围人数要广大得多的LU并大获成功，开出游戏业前所未有的新局面。最终不但许多只偶尔玩玩游戏的人开始关注游戏，许多任、世的FANS也转投索尼。

■农村包围城市还是……

从PS2在中国的市场定位看，索尼显然是在走日本成功的老路。希望这一幕在中国重演。但恰恰在这一点上，笔者认为最值得索尼中国重新检讨。

第一、中国有一群数量相当可观的游戏玩家。他们一直在玩和关注电子游戏。对各游戏机种有相当的了解。但由于国情原因，他们一般只专心于玩游戏，并不忠实于某一游戏公司或游戏主机。或者通俗一点说，哪个主机好、便宜，我就买哪款主机，我才不管它是任天堂、微软还是索尼。事实上这也是全球目前的趋势：就是消费者的品牌忠诚度在不断下降。正像前边提过的《福布斯》那篇文章中说的，越来越多的消费者不愿意为索尼的品牌支付额外的费用。回过头来说，这群人数是100万或200万的中国游戏玩家可能是索尼PS2最有可能性最现实的消费者。

第二、中国大陆由于传统观念的影响。玩游戏还是玩物丧志的一种表现形式。游戏说到底只是青少年的一种娱乐方式而已。不但游戏，看看动、漫都是一样。这种观念根深蒂固，深入人心，非一朝一夕可以改变。非政府、报纸一句话可以改变，更非索尼一家之力可以改变。因此索尼想在中国培养起一大批LU，多少让人觉得有点舍近求远。不能说一定错误或梦想，但需要相当长的一段时间，也许要3年、5年、10年。秉承这种观念，目前PS2在中国销售的弱势是可以预期的了。

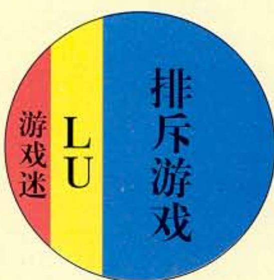
第三、用下面图表来表示中、日两国的区别可能更清楚：

在日本，游戏FANS和坚决排斥游戏的人都是少数，LU占人口绝大多数。索尼能争取到占人口多数的LU，就意味着成为游戏业的霸主。而在中国，玩家和LU都占极少数。索尼花费大量的时间精力，将目标锁定在这一个不太大又没有获胜把握的LU族群上，不是舍本逐末吗！

日 本



中 国



■经验主义行不通

用中国通俗的话说，索尼在日本是农村包围城市，并大获成功。在中国可能要玩家开花，以点带面，即先把大陆玩家都变成PS2玩家作为首要目标才行。

这个目标可能更现实、更可行、更符合实际。

日本的一篇评论批评索尼在中国犯了“经验主义”的错误，我衷心拥护。

要中国特色才行。

——未完待续——

全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation / Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME / BOY ADVANCE
Wonderswan



新年后的第一拨儿大作攻势即将到来：最近特别需要关注的就是PS2上的“鬼武者3”、XBOX的“忍者龙剑传”以及GC的“合金装备”！看了厂商公布的演示动画，这三款游戏都超强！必买正版！

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
		SONY PLAYSTATION 2 官方发售表		
2月18日	wordimagesoundplay	wordimagesoundplay	ETC	SCEI
2月19日	★ 影之心（普通版/限定版）	シァドウハーツ（通常版/限定版）	RPG	ARUZE
2月19日	Angel's Feather初回限定版	Angel's Feather初回限定版	RPG	KID
2月19日	COOL GIRL（通常版/初回限定版）	COOL GIRL（通常版/初回限定版）	ACT	KONAMI
2月19日	POPMUSIC9	ポップンミュジック9	ETC	KONAMI
2月19日	★ 最终幻想10-2国际版+最终任务	ファイナルファンタシ-X-2インターナショナル+ラストミッション	RPG	SQUARE・ENIX
2月19日	幸运赛马7	ギャロップレーサー ラッキ	SLG	TECMO
2月19日	炸弹人乐园	ボンバーマンオンライン	ACT	HUDSON
2月19日	Missing Parts sideB侦探游戏	ミッシングパーツside Bザ・侦探ストーリーズ	AVG	FOKE
2月19日	★ 武装飞鸟1&2	ガンバード1&2	STG	ATULUS
2月19日	★ SD高达G世纪SEED	SDガンダムGジェネレーションSEED	SLG	BANDAI
2月26日	Rogue Ops	ローグオプス	SPG	KEMCO
2月26日	银河天使・月下恋人	ギャラクシーエンジェル ムーンリットラヴァーズ	RPG	Broccoli
2月26日	莱姆色奇谈☆纯	らいむいろ奇谭☆纯	RPG	角川书店
2月26日	★ 鬼武者3	鬼武者3	ACT	CAPCOM
2月26日	天使之卵2wins初回限定版	てんたま2wins初回限定版	ACT	KID
2月26日	★ 街道战斗2CHAIN REACTION	街道バトル2CHAIN REACTION	RAC	元气
2月26日	★ Fire FighterF.D.1	ファイヤーファイターF.D.1	ACT	KONAMI
2月26日	BassLanding3	バスランディング3	ACT	SAMMY
2月	SNOW(通常版/初回限定版)	SNOW（スノー）初回限定版	AVG	NEC
2月	提督的决断Ⅳ with PowerUpKit	提督の决断Ⅳ withパワーアップキット	SLG	KOEI
2月	★ RSⅡ骑魂	RSⅡ ~ライディングスピリッツ2	RAC	SPIKE
2月	机甲兵团J-PHOENIX2	机甲兵团Jフェニックス2	ACT	TAKARA
2月	SOCCER CLUB足球俱乐部	サッカーライフ!	SPG	BANPRESTO
2月	GUNGRAVE O.D	ガングレイヴォーディー	STG	RED
2月	降落(通常版/初回限定版)	ふらせら初回限定版	ACT	DATAM POLYSTAR
3月4日	pop'n对战猜谜球ONLINE	pop'n对战ぱずるだまONLINE	PUZ	KONAMI
3月4日	魁!!库罗马帝高中~这或许是个游戏？篇~	魁!!クロマティ高校~これはひょつとしてゲームなのか!?编~	PUZ	HUDSON
3月11日	机神咆吼Demonbane（通常版/DX套装）	机神咆吼デモンベイン（通常版/DXパック）	AVG	角川书店
3月25日	OrangePocket~Lute~(通常版/初回限定版)	オレンジポケット~リユート~	ETC	ピオーネソフト
3月	告诉我！popotan	おしえて!ぽぽたん	PUZ	WellMADE
3月	FIFA TOTAL FOOTBALL	FIFAトータルフットボール	SPG	EA
3月	自由战士	フリーダム・ファイターズ	ACT	EA
3月	怪兽大激战（War of the Monsters)	怪兽大激战（War of the Monsters)	AVT	CAPCOM
3月	★ 怪物猎人	モンスターハンター	MMORPG	CAPCOM
3月	Sega Ages2500系列 OutRun2（暂定）	セガエイジス2500シリーズアウトラン（暂题）	RAC	3DAges
3月	Sega Ages2500系列 冲破火网（暂定）	セガエイジス2500シリーズアフターバーナー（暂题）	ACT	3DAges
3月	Sega Ages2500系列Deka Sleet Correction（暂定）	セガエイジス2500シリーズデカスリート・コレクション（暂题）	ETC	3DAges
3月	Sega Ages2500系列 北斗神拳（暂定）	セガエイジス2500シリーズ 北斗の拳	ACT	3DAges
3月	ASTRO BOY铁臂阿童木	ASTRO BOY 铁腕アトム	ACT	SEGA
3月	★ 樱花大战物语~神秘的巴黎~	サクラ大战物语~ミステリアス巴里~	SLG	SEGA
3月	SAINTS神圣的魔物	SAINTS（セインツ）圣なる魔物	ACT	SCE
3月	★ 波波罗克罗伊斯~月之法则的冒险~	ポポロクロイス~月の定冒险~	RPG	SCE
3月	爆笑!!人生回道NOVA看见兔子啦！！	爆笑!!人生回道NOVAうさぎが见てるぞ!!	ETC	Taito
3月	犬夜叉~诅咒的面具~	犬夜叉~咒诅の假面~	RPG	BANDAI
3月	★ 超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	SLG	BANPRESTO
3月	金色之弦	金色のコルダ	ACT	KOEI
3月	攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCE

3月	SIMPLE 2000系列VOL.46THEQuiz～挑战！汉字检定～	SIMPLE 2000シリーズVOL.46THE汉字クイズ～チャレンジ！汉字检定～	PUZ	D3PUBLISHER
4月22日	PANZER FRONT B型	パンツアーフロントB型	STG	ENTERPLAY
4月29日	★ 炸弹人赛车DX	ボンバーマンカートDX	RAC	HUDSON
2004年春	Gun Slinger Girl VOL.1（暂定）	ガンスリンガーガール VOL.1(暂題)	ACT	BANDAI
2004年春	阳光洒落的林荫道～在变迁的季节中～	木漏れ日の并木道～移り变わる季节の中で～	ETC	GNSOFTWARE
2004年夏	Capa的养育方法	カッパの饲い方	SLG	KONAMI
2004年预定	THE MAGICAL NINJYA 儿雷也见参	THE MAGICAL NINJYA 儿雷也见参	ACT	CAPCOM
2004年预定	★ 异度传说 Freaks	ゼノサーガ フリークス	RPG	NAMCO
2004年预定	萌芽～欢迎光临青春少女岛～(通常版/初回限定版)	モエかん～萌えっ娘島へようこそ～(通常版/初回限定版)	SLG	PrincesSoft
2004年预定	十二国记～威严的王道红绿的蜕变	十二国记 赫々そる王道 红緑の羽化	ACT	KONAMI
2004年预定	猴子奥林匹亚～激动！！火箭机选手～	ピポサルオリンピアー激動!!ガチャメカアスリートー	ACT	SCE
2004年预定	杰克和达斯特2旧世界的遗产	ジャック×ダクスター2	ACT	SCE

MICROSOFT XBOX 官方发售表(港版行货)

日期	中文名	日文名	类型	厂商
2月26日	Rogue Ops	ローグオプス	STG	KEMCO
2月26日	★ 铁骑大战	铁骑大战	ACT	CAPCOM
2月26日	NINJA GAIDEN	NINJA GAIDEN	ACT	TECMO
2月26日	天空－Tenku－2	天空－Tenku－2	SPG	MICROSOFT
3月26日	电脑大战～DroneZ～	电脑大战～DroneZ～	ACT	Metro3DJAPAN
3月	★ 死或生在线	デッドオアアライブオンライン	FTG	TECMO
4月24日	发烧扑哟	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
2004年春	★ 天诛 参 回归之篇	天诛 参～回归ノ章～	ACT	FROM SOFTWARE
2004年夏	★ halo2	halo2(ヘイロ－2)	FPS	FROM SOFTWARE
2004年未定	盖娅之剑	ガイア ブレード	ACT	FROM SOFTWARE

NINTENDO GAMECUBE 官方发售表

日期	中文名	日文名	类型	厂商
2月11日	★ 007 Everything or Nothing	007エブリシングオアナッシング	ACT	EA
2月19日	★ 塞尔达传说4神剑+	ゼルダの传说4つの剑+	A·RPG	任天堂
3月4日	组合机器人for GAMECUBE（暂定）	カスタムロボ for GAMECUBE(暂题)	ACT	任天堂
3月4日	RoboCop 新的危机	ロボコップ新たなる危机	RPG	TitusJapan
3月11日	★ 合金装备索利德 双蛇	メタルギアソリッド ザツインスネークス	ACT	KONAMI
3月24日	发烧扑哟	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
2004年夏	★ 家园	HOMELAMD	SLG	CHUNSOFT
2004年未定	★ 天外魔境3	天外魔境IIINAMIDA	RPG	HUDSOM
2004年未定	★ 生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
2004年未定	★ 星际火狐（暂定）	スターフォックス(暂题)	STG	任天堂

GAMEBOY ADVANCE 官方发售表

日期	中文名	日文名	类型	厂商
2月11日	★ 007 Everything or Nothing	007エブリシングオアナッシング	ACT	EA
2月12日	小人国～和小人们一起！～	リリパッ王国～リリモニといっしょプニ!～	ACT	SEGA
2月19日	ATARI系列——V-RALLY3	アタリホットシリーズV-RALLY3	RAC	ATARI
3月18日	网球王子2004 亮金/靓银	テリスの王子样2004 Glorious Gold/Stylish silver	SPG	KONAMI
3月18日	★ 游戏王 双六的双六	游戏王 双六のスゴロク	RPG	KONAMI
3月26日	★ 龙珠Z舞空斗剧	ドラゴンボールZ舞空斗剧	FTG	BANPRESTO
3月26日	莉卡娃娃的打扮日记	リカちゃんのおしゃれ日记	AVG	Marvelous Interactive
3月	★ 星之卡比 镜之大迷宫	星のカービィ镜の大迷宫	ACT	任天堂
3月	爆裂鼻毛真拳～9极战士搞笑融合	ボボボーボ・ボーボボ9极战士ギャグ融合	ACT	HUDSON
3月	ONE PIECE海盗棒球	ONE PIECEゴーイングベースボール	SPG	BANDAI
3月	侦探学园Q 究极推理挑战	究极の挑战トリックに挑め！	PUZ	KONAMI
3月	对决！Ultra Hero	对决!ウルトラヒーロー	FTG	ジョルダン
4月	ZERO ONE SP	ZERO ONE SP(ゼロワンエスピー)	AVG	Fuuki
2004年未定	DUEL MASTERS 2 INVINCIBLE ADVANCE	デュエル・マスターズ2インビジブル・アドバンス	ACT	TAKARA
2004年未定	★ MOTHER 3（暂定）	MOTHER 3(暂题)	RPG	任天堂
2004年未定	★ 马里奥网球GBA（暂定）	マリオテニスGBA(暂题)	SPG	任天堂
2004年未定	★ 马里奥与大金刚	マリオ&ドンキーコング	ACT	任天堂
2004年未定	GAMEBOY MUSIC	ゲームボーイミュージック	ETC	任天堂
2004年未定	NETSAL	ネットサル	ACT	CHUNSOF
2004年未定	球斗士VATTROLLER X	球斗士バトローラーエックス	ACT	BANDAI

龙哥热线
天师主持

信件大串烧

我强烈抗议！抗议我的那些在电软上诉苦的战友，说什么在部队很无聊，说部队是个很没劲的地方，很想复员之类的话。战友们，你们想过没有，我们来到部队是干什么的？难道在战场上叫个美国大兵过来比“反恐”谁胜了打仗就赢了吗？我是个很铁的铁杆玩家，当兵已五年啦，三次优秀士兵、四次营嘉奖，入了党，难道说是玩游戏玩出来的？错，是我辛辛苦苦干的，难道说我不喜欢玩游戏？错！我小学二年纪开始玩，97年开始买电软，我们要接受电软经常忠告我们的一句话“玩物不丧志”。

天师大哥能登出我这几句忠告吗？这可是对全国所有部队玩家的良言呀。在这里谢过啦！

祝：天师身体健康，多跑五公里、四百米障碍！

（甘肃省超级书友：黄天亮）

黄读者这几句话在理。龙哥也知道尤其是在部队的读者都很辛苦，闲暇时间玩玩游戏放松一下是挺好的，不过战友兄弟们还是应该以训练为主。毕竟祖国的安全靠的可是你们啊，广大玩家能不能享受游戏的乐趣、龙哥我能不能坐在这主持热线也全着落在你们身上了啊！大家都应该向黄读者学习，干好自己的工作，站好自己的岗位，这样我们玩游戏时才能做到无愧于心。“玩物不丧志”！



五公里我虽然没工夫跑，不过龙哥我每天上下班都坚持爬楼梯不坐电梯的。虽然因为对数字的观念淡薄经常导致不是上楼时一口气冲过头到了别人的“堂口”，就是下楼时出来一看发现已经身在地下室（汗），呵呵！

龙哥：你好！这是我第一次写信给你，也是我5年来第一次写信：……上个月我买了台XBOX，在这个月就出现了一些小问题了，在玩反恐精英的时候，我手痒选了XBOX LIVE的选项，在我想看记忆卡（硬盘）内容的时候，就进不去了，CD也放不了，托盘开关有红灯在闪，还出现如下英文：

Your xbox requires sevice
Please call xbox cuslomer support

……请问这是怎么一回事？如何才能解决？电软2003.11里的xbox diy之路那个EVOX软件在哪里可以买到？可不可以说个地址或电话号码给我？我很需要它。拜托了谢谢。（忠实读者 广西来宾市

1、出现上述问题的原因是你选择了游戏中的网络对战选项，那两行英文提示是说你的XBOX还没有联上网络，请向XBOX的服务部门寻求帮助。上XBOX LIVE的方法以前杂志上应该有介绍过，实在不行你在找我。2、关于EVOX这款软件，最近好像又更新出了最新的版本。不用买，到网上搜，有很多地方提供免费下载的。

问一个老问题，如何辨别原装PS2/PS震动手柄？（猪 猪圈）

手柄问题正是购机时的大敌，人家JS可能卖你机器不赚钱，可手柄一下就能K你个百八十的！原装手柄是亚光成黑色，表面看有银色小点无数。背后6颗黑色平头螺丝，手柄线长且柔软、顺直。手柄手感极好无划手现象、按建舒服弹力均匀（主要靠感觉）。拆开看，里面有一个黑色的正方形芯片，右上方是压入式的排线，L、R按键的垫片是淡蓝色。

龙哥个人认为：买手柄主要是手感要好，因为手柄的生产批次不同，工艺可能也不同。另外一般大的店卖的手柄都帖有激光标签，一般像这样的就假不了。私下说一句，香港最大的PS2走私厂商“纳欣电子”的手柄都帖有“纳欣”的标签，一般假不了。

去年初读了几期贵刊，去年4月就入手了PS2，今天在这里：http://ps2.egchina.com/scesoft_2003_pic.asp?sceno=SLPS-03552

看到了一款游戏，请问龙哥这是一款什么类型的游戏啊？怎么没见在贵刊上介绍啊？在哪里能买到啊？正版D版都行，正版最好！如果国内没有咋办？龙哥帮忙搞一个行不？我女友贼喜欢KITTY猫，所以看到了就不依不饶的非要我给她弄到，跪求龙哥帮忙！！！

（yamuca 湖北孝感）

这款游戏的日文原名叫做“ご当地ハローキティーすごろく物 ”，翻译过来大体的意思就是“HELLO KITTY·双六物语”，游戏是在2003年6月19日由BANDAI发售的，类型是TAB，看一下封面上的色子也知道游戏怎么玩了吧。由于这款游戏实在不怎么出名，龙哥我也是今天才知道，估计要搞到难度相当大。

请问龙哥现在市面上的GBA游戏有大于128兆的么？本人想购入烧录卡一块，但听老板说现在有的经过汉化的游戏已经大于128兆，故推荐我买256的。本人不知道该情报是真是假。（旮旯kid 北京）

GBA上现在已经有了256M的游戏，那就是最近推出的“网球王子·方块篇”，虽然这只是一款ETC类的小游戏合集，不过据编辑部的雪人兄弟说是由于游戏中是全程语音，所以导致了这款超大容量游戏的产生。另外，现在不少新出的烧录软件都可以对游戏ROM进行压缩的。2、关于EVOX这款软件，最近好象又更新出了最新的版本。不用买的，到网上一搜，有很多。

您可否告诉我怎么才能打出麦城之战？我打了N十遍了都不出！

（0o乐天o0 长春）

在"吴外传"模式中按以下步骤进行游戏：在第四章没有选"夏口之战"，在"赤壁之战"中祈祷成功；再在"蜀汉の最期"一章里一开始就选择"夷陵之战"，成功执行火计，再将诸葛亮打倒。就会出现隐藏关卡"武神关羽 麦城之战"。"真·三国无双3"是款好游戏，游戏画面华丽，操作及打击感都很爽快，不愧是CAPCOM的大作！

PS2限定版记忆卡









来信靓照区

头戴显示器——发烧友的终极装备

龙哥好，你还记得奥林巴斯出的那个PS2头戴式显示器吗，效果怎么样？介绍下好吗，适合买吗？（欧阳炎 天津）



□奥林巴斯的头戴式显示器型号为OLYMPUS FMD-700，该产品装有传感器用于检测使用者的头部动作，该功能称作"头部运动跟踪器"（Head Action Tracker，HT），与PS2连接以后可以将头部的上下左右运动反映到游戏中去。其效果相当于52"的大屏幕显示器，同时FMD-700具有18万像素的表现能力，但通过独家的OSR技术可以达到最高72万像素的表现能力，同时内置有高质量的音箱系统，并可以连接电脑，并带有RGB及AV输入接口。这个东东在日本的价格就高达150,000日元（约合人民币1万元左右）！售价实在过高，而且支持的软件也不多，因此欧阳读者除非特有钱或是超级发烧友，龙哥建议还是放弃的好。另，SONY自己也有推出一款同类产品，售价5万9800日元（约合人民币3700元），但只限于在"PlayStation.com Japan"中销售。



好呀！我是世嘉的忠实饭斯，几年来一直玩我的爱机DC，想问一下现在还有最新的DC游戏推出吗？有消息传出式神之城将要驾临DC，是真的吗？ （calvin 郑州市）

ALFASYSTEM是谁也不得罪，"式神2"真正做到了全机种制霸，看来龙哥原本就不怎么灵光的DC还要在服役一段时间了。这次DC版的"式神之城2"由SEGA负责发行，于3月25日推出，售价6800日元，并有初回限定版同时发售。在SEGA官方的DC游戏发售表上，还有不到20款的游戏在列，绝大多数都是成人向的少女游戏，和SS后期几乎一样……

你好。我手头只有gbasp，但想买个dc玩玩，听说现在买不到新机器了（因为铁的关系，而且dc正版现在挺便宜）请问如果买个翻新机，大概能玩多久？能用上一年不？什么价比较合理呢？拜托了！先在这里跪谢了。 （浩子 湖南）

您现在能买到的DC统统是翻新机器，除非您托朋友从日本给您找找，总之新货还真是少见了。既然是翻新货，那使用寿命可就说不好，使狠点三个月初见毛病也不是什么罕事，总之您要买就要做好"玩不了多久"的准备。另外，龙哥还要说上一句，您肯写信问我就表明是对龙哥我的信任，千万别"跪谢"~~龙哥我可受不起。总之，大家要是把龙哥当兄弟和朋友的话，有问题就尽管过来问，自家人咋还用谢那么见外哩？

听说GBA现在换屏幕有一种很好的！ 用手指划都没事，50元左右。是真的吗？ GBA加背光灯市场多少钱啊！ （朱国冬 天长）

这种屏幕叫做GBA水晶镜面，倒不是现在出的，有些时候了吧，其特点就是耐磨耐划，我帮朋友的机器换了一个这种镜面，效果忒好！厂家宣称用钥匙划都没事，我试过，还是要着道，呵呵，但是用手指甲确实是划不坏的，另外这个水晶镜面有个特点就是抗摔，两三米高度自由落地，没事儿！50元贵了，二三十元吧。GBA加背光灯？也就是背光板哟，重庆店里的价钱是180元左右。

各位好 问几个问题：1 家里的DVD坏了，想用我的39001结果盘都不认，是啥原因呢？2 这个重要！我听说WSC有一款烧录器 叫什么魔术师的，大陆哪里有卖呢？ 是否水晶版也能用？3 DC 几个型号都有什么区别呢？二手的3020型 单手柄一个震动 —D—Z 两记忆卡 30款游戏。共250无是否合算？ （weizimin 上海）

1、原因很多，例如盘子的制式问题就可以使PS2无法识别。若是您机器被改动过，则需要其他方式来使PS2识别碟片；2、WS的烧卡器确实存在，比较知名的就是您说的"惊奇魔法师"，这款烧卡在《掌机迷》第四期中有比较详细的介绍，但WS的烧录系统在国内并不多见；3、现在再谈型号似乎意义不大了，DC的型号与PS2不同，DC的机型都是因产地原因而区别。您说的这款二手DC冲他那价格就知道，很有可能拿回家就歇菜……

望龙哥能在方便的时候介绍一下XBOX上网的方法，小弟有港版主机一台（未改机加直读），国际卡一张（美元），预定LIVE！一套（老板说从香港出货），家中ADSL搞定（120包月），您看还缺啥？港台的官方主页在做LIVE的测试，以后就有无数的可以用汉语交流的同好了，龙哥您看呢？ （Saidou 北京）

XB上网条件您都具备了，再缺就是一款趁手的游戏了。网络方面XB前途无量，在美国风头强劲，料想今后XL也会是后续主机的主推游戏方式。即将发售的"铁骑大战"和"真梦生活在线"都是在其他硬件上无法体验到的绝好游戏，您别错过就是了。

N-Gage方式·续2









台湾GAMESHOW抢先目睹







游戏全机种新作情报 NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

XB HALO2

BUNGIE 2004年6月1日
FPS 价格未定

XBOX超大作即将登场！

在XBOX上大获好评、全球销售突破200万套的超大作游戏“HALO（光环）”将于今年夏季推出其最新作“HALO2”！游戏将对应Xbox Live网络对战，为了拉动XBOX的销售，微软对这款看家游戏的投资相信是不惜血本，游戏引擎也经过了大幅强化！



“HALO2”的新颖别致之处在于主角能够同时使用两种武器：在游戏中，X线盒控制器的每一个扳机都是只能控制自己各自的武器开火。也就是说，左手扳机仅仅能控制左手的武器，而同样的，右手的扳机也只能操纵右手的武器进行射击。这种设计有利于在战斗中更加灵活，更加有策略地作战。例如，玩家可以用一只手中的离子武器或化能武器卸下敌人的防护外罩，然后用另一只手中的常规武器，比如一轮小型机关枪迅速将其击毙。然而，有关手榴弹和其他武器细节如何使用的信息仍是不得而知。





↑主角跳下战车整装待发。

超华丽的画面 超爽快的操作



←这是什么东东？好像是浮空装置，不管了，子弹伺候！

↓驾驶高性能的车辆驰骋于战场，爽！登上战车出发吧！



同时使用两种武器

另外，敌我双方角色的AI之高也是这款游戏的特色之一。AI这次新的改进之处还包括如下方面：敌人在战斗中往往有战略性撤退，又在极短的时间内卷土重来，并且在装备武器上大有改良；或者敌人往往佯装溃败，而实际上却是在前头埋伏，等候时机反击；再有是敌人一路追踪玩家，并在其疲惫不堪时调派一支武装从侧翼包围或袭击他们等等。

Bungie为了“HALO2”真可谓是竭尽所能，出尽奇招了。除了与杜比洗印厂合作以获取他们的三维立体DD5，从而使“HALO2”的动画效果绝对完美外，他们还赋予游戏中的一切物件新颖的音响效果。比如说，根据具体的环境，武器射击的响声绝对不同，游戏中会有回声效果；而且所有装甲车辆的音响效果相对于以前也是大大提高。总之，这绝对是一款值得期待的超大作！



XB Half-life2

Valve Software 2004年
FPS 价格未定





"Half-life"，中文译名为"半条命"，其PC版本在全球销量高达750万份，PS2版也有50万份之多，它的成功已经是不容置疑的历史。而预定将在XBOX上推出的续作"Half-life2"又是怎样的呢？紧随着一代的结尾，二代故事发生在17号城，一个虚构的东欧城市，这里突然遭到大批威尔斯科幻小说里那种长腿外星人的进攻，主人公Gordon Freeman现在正为一个叫G-Man的人工作，这个奇装异服的家伙随时都带着一个手提箱，他给了Freeman一份新工作，还有一位女搭档Alyx Vance，但玩家无法操纵这位Alyx Vance。可怜的Freeman将与这些外星敌人展开战斗，但我们还不清楚整个故事的主线任务是什么，"半条命2"的单人模式大致可能有12个任务，每个任务需要玩家耗费三到四个小时才能完成。

根据游戏开发公司Valve表示，他们花了整整四年以开发"半条命2"，而且把他们以前所赚到的钱全部投入到该游戏的开发中，可见所下的投资有多大！"半条命2"不管在3D引擎、电脑AI、物理碰撞运算、地图编辑……等都使用了全新技术，这些新技术的采用可能会带给游戏产业另一个全新冲击。



游戏开发小组还找了一个心理学家来做人类脸部表情的重建，让游戏中的人物表情更栩栩如生，而且也做到更准确的嘴唇分析，让电脑会依据所发出的声音，运算出可以搭配的嘴型变化，让电脑人物说话更"对口型"；还有3D人物模组也加入了肌肉骨骼的模组，会因拉扯而产生肌肉伸展现象，让游戏中的3D人物动作更真实。



XB 天诛・黑暗回归

Activision 2004年3月9日
ACT 价格未定

据Activision宣布表示，由其预定2004年3月在北美Xbox上推出，以去年4月在PS2上发售的"天诛参"为基础移植加强的这款Xbox人气动作大作"天诛：黑暗回归"（Tenchu: Return from Darkness），游戏中除了之前PS2版的3名主角力丸、彩女与藤冈铁舟等3人之外，另外还将加入一个名为Mifuyu的20岁女剑客原创新角色。这名角色为武士Todokoro的女儿，而她将会在游戏中占有何种关键地位，玩家不妨就先拭目以待吧。

另外本作在故事模式方面，游戏也预定将追加2个新地图，合计共有11个关卡舞台等玩家来挑战；而除了原本的单人模式与双人模式（协力、对战）之外，另外还加入Xbox Live的对应模式以及网络麦克风等要素，玩家还可以与朋友在6个网络对应关卡中互相对战同乐，享受"天诛"系列暗杀敌人的丰富乐趣。







Mifuyu的角色设定和游戏中的实际效果比较

GBA 银河战士・零点任务

NINTENDO 2004年2月
ACT 4800日元

其实这款GBA版本的"银河战士：零点任务"，是以任天堂在1987年曾在任天堂红白机上推出的最初"银河战士"游戏为基础改编的，游戏中的主要关卡设计不变，但是游戏画面音效彻底强化，并加入了更多原创的新内容与新关卡，不管是老玩家或是新玩家一定都能玩得高兴。

至于去年曾在NGC上大受好评的"银河战士Prime"也正在开发最新续篇中，由于"银河战士Prime"采用第一人称视点进行动作、探索的创举大受好评，所以开发中的"银河战士Prime"续篇也将继续采用第一人称视点，并会加入更多丰富的游戏内容，并加入双人对战的游戏模式，看来乐趣更多喔！

另外任天堂去年分别在NGC与GBA上推出各一款"银河战士"游戏，透过NGC－GBA的联机还能开启隐藏内容。今年任天堂照样会在GBA上推出这款"银河战士：零点任务"；在NGC上推出"银河战士Prime"续篇，相信两者应该能够进行NGC－GBA联机互动喔！总之，这是一款相当不错的游戏。









游戏画面彻底强化
名作续篇不容错过

精彩纷呈的BOSS战

游戏中的BOSS都极具魄力！主角将用手中的武器与之展开激战。利用BOSS的弱点采取不同的战术将之打倒。

GC PIKMIN2

NINTENDO　2004年6月
ETC　6800日元

天才制作人宫本茂果然贵人事多啊！根据最新的消息显示，连PIKMIN2这样受人期待的游戏也被迫要推迟发售，这可会让GC上众多喜欢可爱的皮克敏玩家又要多等上一段时间了。

由于宫本茂琐事缠身，而他自己要同时肩负多款游戏的开发案，使得“PIKMIN2”游戏开发进度延后，而必须延期到今年6月才可能推出。宫本茂表示，当初一代小兵立大功，除了创下不错的销售成绩之外，在日本与欧美地区更是佳评不断，甚至得到日本文化厅所颁发的“数字内容大赏”殊荣，可见“PIKMIN2”的游戏乐趣已经得到日本政府官方肯定。不过因为一代的光芒实在太耀眼了，让宫本茂必须投入更多心力开发第二代，才能超越一代的成就，也就使得游戏开发进度跟着受阻，也请玩家们见谅。

欢迎来到——PIKMIN的世界！



游戏支持双人对战

能两人同时合作或是相互竞争。而且除了一代原本的红黄蓝三种皮克敏之外，还新增白色、紫色两种皮克敏，也有包含60多种登场的敌人。和朋友一起游戏吧！



人多力量大

这次的主要玩法还是跟一代相同，玩家还是要收集宇宙飞船零件离开皮克敏星球，但这一次故事设定是为了解救濒临破产的公司，而重回皮克敏星球展开挖宝行动。



↑咦…这个家伙是什么啊？是敌人吗？该怎么对付它呢？



↑游戏中的场景之一，由于主角们体型太小，平常的小水池对它们来说也是大的考验！



←地上的是什么东东？好像正在孵化的样子。不会是敌人吧？那可得要小心了！

和小伙伴们一起冒险吧！

PS2 随身玩伴·多罗与流星

SCEI　2004年4月1日
AVG　价格未定

曾经为搭配PocketStation而特别制作的“随身玩伴”获得了轰动性的成功，如今这款游戏的最新作也将在PS2上登场了。新作“随身玩伴：多罗与流星”将于今年4月在日本发售。

以Playstation与PocketStation通信功能为卖点的“随身玩伴”随着PocketStation的热卖而在日本大红大紫，这款游戏在日本女性玩家心中有很高的地位，为PS玩家群的拓展立下了汗马功劳。初代“随身玩伴”在日本销量超过100万套，其中的主角——小猫“井上多罗”更是成为SONY的吉祥物，在日本可谓家喻户晓。PS2上的这款新作是为了纪念“井上多罗”的五周岁生日，可惜的是，PS2没有PocketStation那样的周边，想来其游戏性也将因此大打折扣。

“随身玩伴·多罗与流星”讲述多罗和它朋友们的故事，游戏中收录了一位新角色Pokebi。一日，两位对着天上的流星许愿，没想到这颗流星居然朝着他们飞来，在他们的身边陨落。于是这两位伙伴开始收集流星的碎片，以帮助不同的人们实现他们的梦想和愿望。

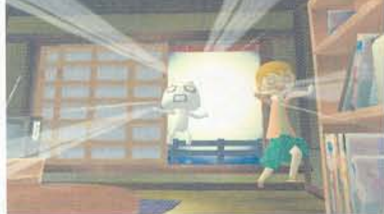
除了游戏本身外，SCE还将举办一系列的庆祝活动。在今年三月至明年一月间，玩家只要收集“随身玩伴”的各种相关产品上的五周年纪念印花，就可以获得奖品。该活动的具体细节将会在近期公布。

多罗今年五周岁生日啦！大家和我一起来许愿吧！



充满童趣的画面和角色们





←哇！窗外是什么？竟然是流星飞过来啦，快闪！



这期随杂志附赠的20CM高超可爱的多罗毛绒玩偶大家还喜欢吗？它可是编辑部木木的最爱哦！！这可是属于你自己的随你玩伴哦！

PS2 罗马暗影

CAPCOM　2004年
ACT　价格未定

CAPCOM在商业游戏开发上确是有自己的独特之处，炒的大热的“鬼武者3”尚未上市，运用它引擎开发的新游戏“罗马暗影”就公布了，相信名制作人船敬二全力打造的这款游戏会受到众多的玩家追捧。玩家在游戏中将可以操纵Octavius与Agrippa来进行故事，并依故事剧情不同而切换角色。同时玩家还可以透过道具的装备结合，或是偷其他人的服装来进行变装等动作，可说是非常有趣。


↑血腥的角斗场,罗马“特色”之一。


←主角正在神殿里向女神祈祷。


←主角正被全副武装的敌人追赶。

在古罗马展开激斗！



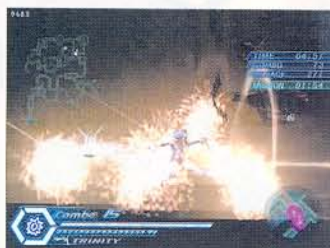
PS2 红之海2

KOEI　2004年3月30日年
ACT　6800日圆

“红之海”原本是一款以“XBOX版未来派‘真三国无双’”为制作目的的游戏，此次在PS2上推出的续作没有像前作那样夸大游戏表现力，不过从公布的画面看来并不比XBOX上的前作差。“红之海2”的故事延续自前作，恐怖的外星生物再次袭来。面对潮水般涌来的怪物，即使是Sho和他的小组也无法逆转局势。直到有一天，一位叫做Fenny的神秘女孩出现在Sho的面前，她用令人惊异的超能力消灭了外星生物，她成了Sho的新伙伴。



“红之海2”中共有60个任务，在游戏一开始玩家可以操作Sho或者Fenny，随着游戏的进行和任务的完成，游戏中将会有更多的角色出现。本作中出现的武器包括枪械、刀剑和超能力等，与前作一样，这种超能力可以一下击倒数百只外星生物。游戏中还有一个二人分割屏的游戏方式，可以实现二人的对战或者合作。游戏还将提供三个新的多人游戏模式，包括协作、死亡对战和竞赛，并且还有很多新的内容，像neo-psionic能量和武器改良。



用超能力与敌人展开战斗！


←新角色Fenny的必杀技。


←Sho的强力斩击，挡我者死！游戏画面相当漂亮。

PS2 热门职棒2004

NMACO　2004年3月25日
SPG　6800日圆

由NAMCO制作的热门职棒2004是该系列最新第3款作品，游戏中除了继承系列特征通过配球进行激烈的投打攻防真实度之外，还加入新的球路打击、简单投球简易操作系统，让玩家可以轻易体验游戏的丰富乐趣。



而在对战设定等部分，游戏中玩家可以将比赛设定3局决胜负（会从第七局开始比），透过球路打击与简单投球的系统，让玩家可以在很短的时间内决一分高下，也让玩家在重复比赛时能够更加简易进行。而除了简单操作的设定导入之外，另外本作也将棒球比赛的真实感更加提升追求，不但分数比赛数据等完全沿用现有最新资料，就连选手的个性习惯等也都完全重现，每个登场选手都设定了细密的思考内容，因此玩家在与CPU等对战之时，必须设法看穿对手的球路习惯，如此才能取得优势，得到最后胜利。

激烈的投打攻防、更真实的感觉




←来吧！我要给你个全垒打瞧瞧！



←游戏中可以对各项能力进行详细的设定。



NOTE 记事BOX

1/16～2/9 花边新闻事件簿

天下八卦、花边新闻、业界动态、搞笑事件…
…在这个栏目里你能够看到当期最有趣的短消息。
"记事BOX"无论歪门邪道统统报道。

事件 Warner Bros. Games



1/29 ●华纳 ●游戏 ●Warner Bros. Games

华纳正式进军游戏业

电影业名牌公司华纳近日宣布正式进军游戏产业，此前该公司成立了"华纳兄弟互动娱乐"分公司，目前更是以该公司为名义成立了一家游戏制作室并且请到了Monolith的创始人JasonHall作为主管。

编者话

说它功利也好，不务正业也好，华纳此举决不是一时的心血来潮。它对于游戏产业关注已久，此前已经将其大批知名电影品牌授权于游戏制作。最新作品如《黑客帝国》和《终结者》。但这次是华纳首度亲自制作游戏。

软件 AppleShell



1/28 ●HappyApple ●系统软件 ●GBA

GBA中文国产系统发布

AppleShell是一个适用于GBA的微型操作系统。它可以提供文件管理、文本阅读，以及图片浏览等功能。用户可以自己组织文件系统内容，使用AppleShell编译形成ROM文件。然后烧录到FLASH卡上运行。

编者话

听起来这个系统还是十分诱人的！可是操作起来会不会很麻烦呢？我刚买了诺基亚3300，为了增加功能，我上网载了一大堆软件，可是没几个是可以轻松应用的！希望这个系统能够体贴像我这样怕麻烦的人！

主机 NGC



1/30 ●任天堂 ●限定版主机 ●PS2

《合金装备》版GC即将上市！

预定于3月11日推出的《合金装备·双蛇》，将有同捆的限定版GC同时发售！包括银色主机、手柄和FC版《燃烧战车》、《双蛇》的特典影像集，另外还有一个精制画册。软件也同时发售，价格是2万1千日元。

编者话

如果我说，任天堂又在变着方儿地骗人钱，恐怕很多读者都会反对。也罢，这次的限定版GC主机将会有一个Snake所属部队FOX HOUND的徽章，只有购买主机才能得到，就这一点来看，还是有收藏价值的。

新作 真三国无双3 Empires



2/1 ●KOEI ●新作 ●PS2

最终作《帝国》资料公布

《无双》系列最新作《真三国无双3 Empires》预计3月份推出，售价4280日元。新作不只像前作只讲究爽快的动作，而是标榜结合战略+智谋+动作要素于一身。这也算是KOEI一次新的尝试。

编者话

KOEI透露，《真三国无双3 Empires》提供了更多战略智谋上的变化，简单来说，就是把《三国志》系列的战略经营要素，结合了动作游戏的玩法。不管怎么说，作为KOEI目前最卖座的游戏，新作还是值得期待的！

周边 刀型控制器



2/3 ●Hori ●周边 ●PS2

《鬼武者3》刀型控制器

日本游戏周边厂商Hori，近日发布了一款针对《鬼武者3》的控制器，目前这款新周边预定将会与游戏同一天推出，价格为14800日元。控制器的本体加上刀全长96.5公分，外形取材自主角明智左马介初期的装备武器。

编者话

这个控制器的确很有吸引力！它使用3节干电池，无需接插PS2主机，有效的通信距离为5米。对于喜欢鬼武者系列的玩家而言，拿着这样的控制器来进行游戏，想必一定能将斩杀乐趣发挥至极限吧！

周边 赛车手柄



2/5 ●Hori ●周边 ●PS2

PS2用新型赛车手柄

日本的HORI会社近日宣布推出一款PS2用新型赛车手柄。目前公开了该奇怪手柄的造型图片，而且在功能方面也不知道会有什么特别之处，该手柄预定于2月26日发售，价格4980日元。

编者话

PS2的周边已经够多了！有精品也有垃圾！像上面提到的《鬼舞者3》的刀型控制器，就很有创意，而且外形新颖！至于这款不知道是什么的东东，我也只能是拿给大家看看，除了让大家知道个新鲜，别无他意。

双期大猜想



XBOX降价99美元？！

最近网上在流传着一个令人激动的消息，美国的分析师P.J.McNealy经多方研究后得出结论——今年5月的E3大展前后，XBOX的售价将会下调至129美元左右，在今夏，微软更会将XBOX的价格下调至99美元！比目前的零售价179美元整整少了80美元！！长期以来XBOX的价格一直随PS2而动，每次都是SONY主动。微软降价的原因就是不想再次与PS2正面交锋，如今的当务之急是挤掉NGC，重夺次席。

我对这个消息一直抱怀疑态度，因为这个价格已经低于了XBOX的制造成本，微软在XBOX的硬件销售方面遭受的财务损失已经不是小数目了！因此，McNealy的分析似乎并不可信。只不过这个消息有够诱人，故登出来娱乐一下！



邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010 64472177
邮资免取

- 2003年GBA美／日游戏资料年鉴
- 2003年掌机硬件发售全档案
- 2003年掌机周边外设资料大全
- 2003年掌机市场风云记事
- 2003年精华游戏攻略全收录
- 第一次做游戏就上手—— 掌机开发攻略
- ……………………………………………



中国制造2003

- 中国自主开发游戏资料
- 中国开发汉化组全资料
- 中国汉化游戏年度汇总





标准掌机典藏 2003

怒涛上市

掌机秘技2003

- 日本官方掌机秘技猛料集
- 读者精华掌机秘技资料集

一书三册 完璧收藏

定价 20 元


ISSN 1006-5032
06 >
9 771006 503000

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2004年第5/6期 总第129期

电子游戏软件 Vol.129
E-mail:vgame@public.bta.net.cn 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
广告经营许可证:京西工商广字0055号 零售价19.6元